

MS、フロム、コーエーなど緊急速報6連発/付録クリアファイルDOAXリサ
ファミ通Xbox
Xbox専門情報誌
XBOX
2003 SEP.
9月号
定価590Yen
MS隠し玉!? 大迫力アクション
ダイナソーハンティング
O・TO・GI
～百鬼討伐絵巻～
Brute Force
真・三國無双3
青い涙
DRONEZ
ディノクライシス3
ヒットマン:サイレントアサシン
R:RACING EVOLUTION
原作者 神林長平インタビュー!!
戦闘妖精雪風
～妖精の舞う空～
8号連続付録
DEAD OR ALIVE
Xtreme Beach Volleyball
クリアファイル
リサ
第7弾
ファミ通.com


CAPCOM
来タァ!
Xboxに来タァ! バスフィッシングゲームが来タァ!
7.17 解禁
Xbox専用ソフト フィッシングゲーム レイクマスターズ
標準価格 6,800円
www.capcom.co.jp/lakemasters/
株式会社カプコン 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 ★カプコン・ホームページ www.capcom.co.jp ★オフィシャルネットショップ「e-CAPCOM」営業中! www.e-capcom.com



XBOX
夢の釣り生活、はじまる。
LAKEMASTERS®
BASS FISHING GAME
※画面は開発中のものです。 ©CAPCOM CO., LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED. Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。


XBOX
予約キャンペーン実施中
約キャンペーンでプレゼントするオリジナル
ッズは、フェアリイ空軍のエンブレムの付いた
達キーホルダーと、クーリーエンブレムをペン
ントトップにあしらったチョーカーのセット。
これらは「戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～」の発
売を記念して制作する限定生産完全オリジナル
グッズ。この機会にしか入手できないファン垂涎の
アイテム。詳しくはホームページにて。
数に限りがありますので、お早めにご予約ください。
BOO SQ
戦闘妖精雪風
～妖精の舞う空～
フライトシューティングゲーム
2003.8.7 ON SALE!!
標準価格5,800円（税別） <Xbox™専用ソフト> JANコード：4938211-000235
プレイヤー人数 ：1－2人
セーブ ：ハードディスク対応
サウンド ：Dolby Digital（5.1ch）対応
フライトスティック「Thrustmaster® TOP GUN™ FOX2 PRO FLIGHT STICK」対応
画像は開発途中のものです。記載の内容は、2003年5月現在のものです。記載内容に関して予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
Thrustmaster® はギルモ株式会社の商標もしくは登録商標です。"Top Gun™"はパラマウントピクチャーズの商標です。Dolby、ドルビー及びダブルD 記号はドルビーラボラトリーズの商標です。
AQUA SYSTEM
©2003 AQUASYSTEM CO.,LTD.
株式会社アクアシステム
〒860-0833 熊本県熊本市平成3-6-20
TEL:096-379-5418／FAX:096-379-7163
ホームページ http://www.aquasystem.co.jp/
©2002 神林長平・早川書房／バンダイビジュアル・ビクターエンタテインメント・GONZO
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。



COVER
「戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～」
©2002 神林長平・早川書房／
バンダイビジュアル・ビクターエンタテインメント・GONZO
©2003 AQUASYSTEM Co.,Ltd
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 9月号

CONTENTS

緊急速報

X SPECIAL

Others

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

特別連載企画

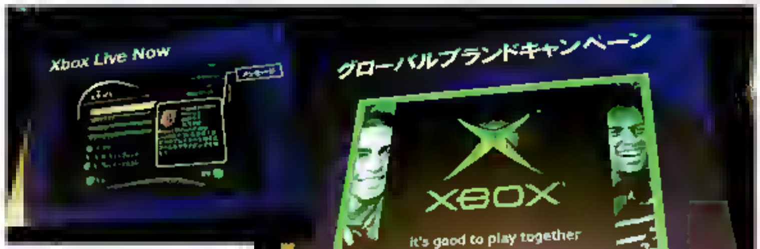
攻略X

We Love Xbox Live

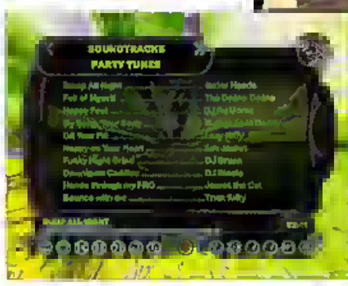
GAME INDEX

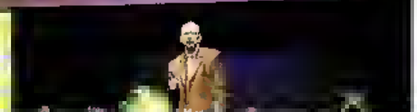
SPECIAL Xbox Conference 2003 Summerにて新サービス続々!

夏以降のXboxはどのような戦略をもって臨むのか？　その答えが、7月24日に都内にて開催された"Xbox Conference 2003 Summer"によって示された。マスコミや開発などを対象とした今回の発表会では、Xbox Liveの日本における新価格体系やXboxワールドコレクションシリーズなどといった、新しい展開が明らかに。また、レベルファイブの日野晃博代表取締役などもゲスト出演し、イベントに華を添えたのだ。



↑会場ではXbox Live Nowを実際にデモプレイ。





↑グローバルブランドキャンペーンとして、"it's good to play together"を採用。ゲームコミュニティーを強調する。

←録音した音楽の編集などができる『Music Mixer』は、ムーア氏が日本版の移植が進行していることを明言。

Xbox Liveの新価格体系

スタータキット購入2年目以降の料金体系が発表。更新作業はオンラインもしくは店頭販売にて行える。ちなみに、『TFLO』などサーバーを使用したソフトに別途課金があるかどうかは、現状未定。

Xbox Live 12ヵ月サブスクリプション	4980円
Xbox Live 1ヵ月サブスクリプション	680円
Xbox Live スタータキット新バージョン(仮)	6800円
Xboxボイスコミュニケータ	3500円

※料金はいずれも税別

新機能が追加！

Xbox Live Now	ゲームプレイ中でなくてもボイスチャットを楽しめる機能。ロビーには、最大16人まで参加可能。
Xbox Live Web	Xbox Liveからリンクする、オフィシャルウェブサイトを準備中。ランキングなどの情報が見られる。
Xbox Live Aware Games	スタンドアローンでゲームをプレイしている最中でも、Xbox Liveにログオンができる機能。
Xbox Live Alerts	MSNメッセンジャーとの連動で、PCなどにもXbox Liveゲームの招待状が届けられる。
Teams&Competition	フレンド機能の拡張版。友だちとチームを構成したり、トーナメントを開催できる。

Xboxワールドコレクションシリーズ

必要最小限のローカライズで（マニュアルのみ日本語化など）、海外のタイトルをほとんどタイムラグなく楽しめるシリーズ。発売時期や具体的なタイトルなどは未定。

Xboxプラチナコレクションシリーズ

すでにリリースされている、人気タイトルを手ごろな値段で再発売する。こちらも発売時期やタイトル、価格などは未定。新規ファンにはとくにうれしいサービスかも。



マイクロソフト ホームエンターテイメントディビジョン コーポレート バイスプレジデント ピーター・ムーア氏

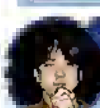
Xboxには長期的な視野で……

日本での2003年のXbox戦略は、既存ユーザーに対しては、満足度を向上させることでXboxの熱狂的な支持者の育成を目指しています。あわせて、社交的なコミュニティーを形成したい。オフ会を今年だけでも6回予定しています。また、新規ユーザー獲得については、Xbox Liveに注力します。そのための新機能などを予定しています。また、商戦期に合わせたキャンペーンなども考えています。パートナー向けには日本の優れたタイトルを海外に紹介する、といった形での協力を検討しています。日本におけるXboxの現状が厳しいものであることは認識していますが、過去の過ちをいいほうに転化しつつ、長期的な視野でXboxに取り組んでいくつもりでいます。



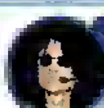
ビザーレ クリエイションズ リードサウンドデザイナー ニック・ウィズウェル氏

『Project Gotham Racing 2』では、「Xboxで何ができるのか？」を念頭にグラフィックやエンジンなど、すべてをXboxに特化した形でゼロから作りあげました。クルマのグラフィックなど驚くほどリアルです。都市も前作から倍増したのですが、今回は新たに横浜も加わっています。複雑なコースなのですが、スタッフがいい仕事をしてくれました（笑）。



レベルファイブ 代表取締役 日野晃博氏

『TFLO』では、最初ボイスチャットは照れくさいと思って反対でした。ところがいざ遊んでると、ちょっとしたことでも話せるのですごい楽しめる。MMORPGとボイスチャットというのは相性がいいみたいです。世間でのネットワークゲームに対する認知度は低いと思いますが、新しいゲーム性を理解してもらえるように、いいものにしたいです。



テクモ Team NINJA リーダー 板垣伴信氏

（みずからデモプレイをしながら）『NINJA GAIDEN』では、スピード感やアクション性に注目してほしいですね。発売は、アメリカで今年のクリスマスシーズンを予定しています。日本はそれから少ししてからになります。Xbox Live対応で、画期的なサービスを考えています。いいものに仕上げていきますので、よろしくお願いします。

SPECIAL Part II

キーパーソンが語る、日本Xboxゲームの現状

マイクロソフト・Xbox事業本部プロダクトマネージャ（※註）のチーフとして、辣腕を振るってきたラジャ・スブラモニ氏。ファミ通Xboxでは、氏にインタビューを敢行した。日本とアメリカ、両方の市場を知る氏だけに、日本の状況とアメリカ市場の違いについて、どのような意見を持っているのか？

「いまの日本とアメリカの状況の差はアプローチの違いにあったように思います。アメリカでXboxの事業に関わっていた人々は、みんなゲームを愛していました。そして、ゲームを愛する人たちを理解し、どうやってほかと差別化しながら、よりよいものを作っていくかを考えていました。こういったゲームに対する熱意が、ビジネスやマーケティングに対する熱意に広がっていったのです。ところが、日本では、まずはビジネスに勝ちたいという意識が強く働きすぎて、ゲームに対する情熱や愛情が切り離されていたように思います」

日本人の立場からすると、日本がビジネス先行だと思われていたのは意外に思われるが、日本のゲーム市場がそういった肝心なことを見逃しているとしたら不幸なことだ。

「ただ、ここ半年は日本でも"まずゲームありき"という傾向が見られ始めてきたように思います。たとえば、このあいだも『HALO』について、5時間も話をしました（笑）。日本でも、ゲームを理解しようという傾向が出ていますし、"Xboxはすばらしいゲームを作っている"ということを地道にアピールすることにこそ、活路があると思います」

そんな氏は、この夏にも日本を離れ、本国のXbox事業に従事することが決まっている。氏の離日は残念だが、氏によって培われた芽が、近いうちに花開くことを信じたい。



熱心なサッカーファンでもある氏。シャツのコレクションは80枚とか。

ラジャ・スブラモニ氏

まめちしき　プロダクトマネージャってなに？

日本では聞きなれない"プロダクトマネージャ"という仕事だが、ラジャ氏によると「ビジネスのオーナー」とでも呼ぶべき役割を持つ。各タイトルごとに担当が決まっており、各プロジェクトの管理をする。

TOPIC

新社長マイケル・ローディング氏就任 Xbox事業は変わらず積極的に展開

阿多親市氏退任により、マイケル・ローディング氏が新社長に就任した日本マイクロソフト。ローディング氏は、日本でのXbox事業をどのように考えているのか。この件をマイクロソフト広報部にぶつけたところ、ローディング氏からのコメントをいただいた。

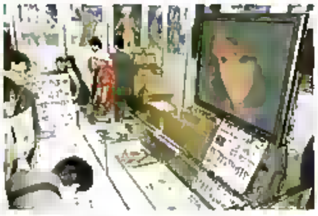
「Xboxはマイクロソフトのコンシューマービジネスにとって非常に重要な位置づけのひとつです。さらに、日本市場には多くのパートナー様がいます。Xboxの事業にとって、日本のパートナー様の連携が全世界でのXbox事業の成功にもつながる鍵となります。そのため、Xboxに対する取り組みに変更はありません。マイクロソフトは長期的にXbox事業にコミットしており、今後もゲームユーザーにとって最高のエクスペリエンスの提供をしていきます」

新社長就任後も、変わらず積極的にXbox事業に取り組んでもらえそうで、まずはひと安心といったところ。あとは本体が売れれば言うことなしだが……。

EVENT

幕張・東京キャラクターショーにて『DOAX』オリジナルグッズ多数販売!!

ゲームやアニメ、マンガなど、東西の人気キャラが集結しての物販イベント"東京キャラクターショー2003"が、千葉県・幕張メッセにて開催された。2日間で52000人の入場者数を記録し、すっかりファンのあいだでも定着した感のあるキャラショー。テクモブースからは、Xboxを代表するキャラ、『DEAD OR ALIVE xtreme Beach Volleyball』が出展。会場限定グッズなども登場し、ほかのキャラに引けをとらない大人気を集めたのだ。



↑会場限定＆先行販売の『DOAX』グッズも。限定での福袋の発売もあったのだ。

EVENT

『TFLO』の開発話も聞けちゃう!? GAME FACTORY FUKUOKA 2003

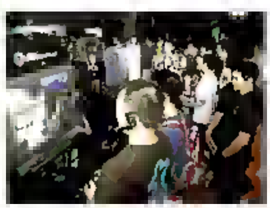
『トゥルーファンタジーライブオンライン』の開発元であるレベルファイブなど、福岡のゲームメーカー3社が、九州で始めての本格的なゲームイベント"GAME FACTORY FUKUOKA 2003"を開催する。ゲームクリエーターをテーマにしたこのイベントは、レベルファイブの日野晃博社長らによる講演など盛りだくさんの内容となっているぞ。

日時／8月25日（月）～31日（日）
10：00～20：00
会場／福岡市・天神イムズビルイベントスペース
▶▶http://www.gff.jp/

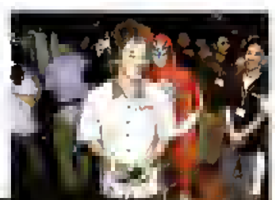
EVENT

新タイトルも多数発表され大盛況 Xbox Live Summer Party

6月28日、"Xbox Live Summer Party"が開催された。Xbox Liveユーザーのオフ会といった趣きの強いこのイベントだが、同種のイベントも今回で3回目。日ごろは顔を合わせることがないゲーム仲間と交流ができるのは楽しみだが、ファンにとって何よりうれしいのが新タイトルの発表。当日は『GHOST RECON』や『DroneZ』などが発表され、実際に体験できたのだ。さらには、"Xbox Championship ソウルキャリバーII"の決勝戦も開かれ、ユーザーにとっては大満足の1日になった。



←たくさんのXboxソフトを体験できるいい機会だ。



→当日はGPライダー阿部ノリック氏も参戦。



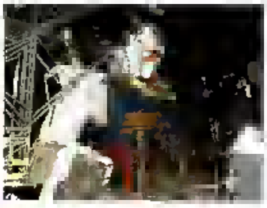
←『キャリバーII』の決勝大会も開かれた。

TOPIC BANDAI MUSEUMオープン！

バンダイゆかりのキャラが集う博物館"BANDAI MUSEUM"がオープン。館内には、"ガンダムミュージアム"やウルトラマン、仮面ライダーなど人気キャラが一堂に会する"キャラクターワールド"など盛りだくさん。老若男女が楽しめる博物館となっているのだ。

概要

場　所／千葉県・松戸駅下車徒歩すぐ
時　間／10時～19時
入場料／無料
※ただし、キャラクターワールドやガンダムミュージアムなど(各300円)、一部有料施設あり。
問合せ先／047・331・7501



←ガンダム実物大胸像。ほかにガンダムショップも。



←ウルトラマンの撮影現場を再現。ファンは感涙!?

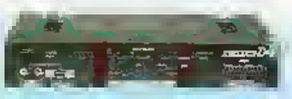
CAMPAIGN TVゲーム誕生20周年記念キャンペーン

今年はファミコンが誕生してから20年――。そこで、日本テレビゲーム商業組合では、"TVゲーム誕生20周年記念キャンペーン～親子でゲームを楽しむ日～"を実施中だ。これは、あなたの心に残る"ゲームに関する思い出"を応募するというもの(形式は自由)。厳正なる審査の結果、入賞者には素敵な賞品があるぞ。

応募期間／7月26日(土)～8月31日(日)
応募方法／店頭持ち込みもしくはGames Japan事務局送付
賞品／大賞:10万円分ゲーム商品券1名など
▶▶▶ http://www.games-j.or.jp/

GOODS D出力対応のセレクターが発売

D出力端子を持つ複数のゲーム機を切り替え可能なセレクター"XSELECT-D4"が発売中だ。パソコン専用ディスプレイにも出力可能なスグレモノ。これで、Xboxの映像もパソコンのディスプレイで楽しめる！　今回は特別に1台を読者プレゼント。詳細は欄外を参照のこと。



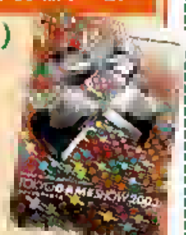
XSELECT-D4
発売元：(株)電波新聞社
価格：19800円（税別）
1台プレゼント
▶▶▶ http://www.micomsoft.co.jp/

秋はイベント三昧チケットプレゼント!!

この秋開催されるふたつのゲームイベントのチケットをプレゼント。あて先などは欄外を参照のこと。

①東京ゲームショウ2003（20組40名）

9月27日(土)～28日(日)、千葉県幕張メッセにて開催される日本最大のゲームイベント。年1回の開催となってからは、2度目となる今回のイベントでは、前回を上回る94社が出展。今回は、現在前売券が発売中のこのチケットを20組に(前売券1000円、当日券1200円。いずれも税込)。



②第41回アミューズメントマシンショー（20組40名）

9月13日(土)に東京ビッグサイトにて開催される、第41回アミューズメントマシンショー。現在前売券が発売中だが(前売券700円、当日券1000円。いずれも税込)、そのチケットを20組にプレゼント。発売まえの最新のアミューズメントマシンに触れられるいい機会。

Xbox News Headline

Topic

この1ヵ月のあいだに起こった、Xbox関連の話題、ゲーム業界全体の話題をまとめて紹介します。

6/29 ヒットマンを写せ!!



ソフトの発売を記念して、"パパラッチ・ザ・HITMAN"キャンペーンを実施。これは街を徘徊する47を撮影すると、選りすぐりの3作品に10万円がプレゼントされるというもの。街はにわかパパラッチで溢れた!!

7/9 韓国Xbox値下げ……

苦戦を続ける韓国Xbox市場だが、このたび本体価格の値下げを発表。27万9400ウォン（約27370円）が24万9800ウォン（24470円）に。これでハード普及に弾みがつく!?

7/11 『OutRun2』お目見え



伝説の名作が蘇る！　セガプライベートショーにて『OutRun2』が映像出展された。フェラーリを駆使して、美女を助手席に乗せての爽快なドライブが楽しめるのだ。稼動予定の今冬が待ち遠しいね。

7/11 XboxのCMがカンヌで……

イギリスのXboxふたつのテレビCMが2002年カンヌ国際広告フェスティバル"Creative Film"の部門で受賞。とくに、人の生涯を数秒で描いた"シャンパン"は金の獅子賞に。

7/11 ゲームの影響を調査

来年度より、10年間をかけて、文部科学省が子ども100人を対象にテレビやゲームなどが性格や健康に与える影響を調査すると発表。ゲームの影響が科学的に明らかになる!?

7/16 『キャリバーII』のムービーが……

世界最大のCGの祭典"SIGGRAPH（シーグラフ）2003"で、"Computing Animation Festival"部門の入選作品に、ナムコ『ソウルキャリバーII』のオープニングムービーが選出。

7/18 『真・女神オンライン』は来期に!?

アトラスが"新中期経営計画"の説明会で『真・女神転生 オンライン』については、「韓国での業務提携を視野に入れながら開発中。発売は来期に」と発表。Xbox版はどうなる？

6/19 Xboxは全世界で940万台

マイクロソフトが2003年度第四半期の決算を発表。Xbox本体の販売は前年同期比8パーセント増と好調で、現在までに全世界で940万台以上の販売を記録している。Xbox Liveは50万人以上が加入し、毎週100万件以上のゲームに参加しているとか。

新着HP情報

ここ1ヵ月で開設された期待作のHPを中心に紹介しちゃうよ。

戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	▶▶▶ http://www.xbox.com/jp/games/yukikaze/
O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	▶▶▶ http://www.fromsoftware.jp/otogi/top/

Event

ゲーム関連を中心にここ1ヵ月で開催されるイベントを総ざらい。夏から秋にかけてはイベントもいっぱい。

7/26 (土) ～8/10 (日)　第2回Xbox Championship～DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball～（全国40ヵ所の販売店）
▶▶▶ http ://www.xbox.com./jp/
全国規模で開催されるユーザー参加型イベント第2弾。賞品総額300万円という豪華な本イベント。HPをチェックして間に合う予選会場へGO！

7/31 (木) ～8/3 (日)　おもちゃみらい博/2003 JAPAN TOY SHOW（パシフィコ横浜）
▶▶▶ http://www.toys.or.jp/mirai/
10時～18時まで（最終日は17時まで）。東西のおもちゃメーカーが一堂に会してのイベント。豊富なイベントも魅力。当日券は1000円（税込）だ。

8/3 (日)　ワンダーフェスティバル2003 夏（東京ビッグサイト）
▶▶▶ http://www.kaiyodo.co.jp/wf/
10時～17時まで。最近では精緻な食玩などでおなじみの、海洋堂主催による"世界最大の造型のイベント"。会場限定フィギュアの発売なども充実。

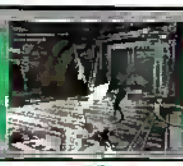
8/24 (日)　「ピストロ・きゅーぴっと2」発売前夜祭（東京・パリオホール）
▶▶▶ http://www.success-corp.co.jp/
14時から開催。千葉紗子さんなどをゲストに招いてのミニトークショーや、ゲーム映像の先行上映など。応募は上記URLから。抽選でイベントに招待。

8/25 (月) ～31 (日)　GAME FACTORY FUKUOKA 2003（福岡・天神イムズビル）
▶▶▶ http://www.gff.jp
福岡初の本格的なゲームイベント。クリエーターズカンファレンスやゲーム制作コンテストなどの催しものがある。堀井雄二氏や貞本義行氏などがゲスト出演。

プレゼントの希望者は官製はがきに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、希望する賞品名を明記のうえ、以下あて先まで。締切は8月29日（金）当日消印有効。当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。

プレゼントのあて先は ▶▶▶▶ 〒154-8528（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「エクスプレスP」係

Xboxソフト売上ランキング TOP 10



ディノクライシス3が[illegible]の1位。しかし、その売上本数は他機種で大ヒットを記録したタイトルの続編にしてはかなり物足りない。リミテッド・ボックスも、ハードの売上を見る限りでは、[illegible]といっていい数字。さらに、5月29日から実施されたキャッシュバックキャンペーンもほとんど効果を上げておらず、ますます苦しさを露呈する[illegible]のXbo[illegible]となってしまった。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	ディノクライシス 3	カプコン	6月26日	21,606	21,606
2	—	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	7月3日	6,728	6,728
3	—	ENTER THE MATRIX	バンダイ	6月19日	6,066	6,066
4	4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	2,230	207,419
5	3	メック アサルト	マイクロソフト	6月12日	2,023	4,746
6	8	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1月23日	1,416	127,385
7	9	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	1月16日	1,131	27,138
8	1	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	5月22日	1,013	7,542
9	5	ソウルキャリバーII	ナムコ	3月27日	956	31,151
10	2	大戦略VII	クールキッズ	5月29日	913	4,634

集計期間：6月16日~7月13日
※このランキングはP116に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：6月16日~6月22日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ENTER THE MATRIX	バンダイ	4,082
2	メック アサルト	マイクロソフト	967
3	DEAD OR ALIVE 3	マイクロソフト	569
4	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	483
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	473

2週目Best5 集計期間：6月23日~6月29日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ディノクライシス 3	カプコン	15,98[illegible]
2	ENTER THE MATRIX	バンダイ	1,116
3	C.A.T.~サイバーアタックチーム~	メディックス	624
4	メック アサルト	マイクロソフト	558
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	455

3週目Best5 集計期間：6月30日~7月6日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	4,890
2	ディノクライシス 3	カプコン	4,005
3	ENTER THE MATRIX	バンダイ	520
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	451
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	355

4週目Best5 集計期間：7月7日~7月13日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	1,638
2	ディノクライシス 3	カプコン	1,818
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	602
4	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	387
5	ENTER THE MATRIX	バンダイ	346

ハード販売台数 6/16~7/13

- 6/16~6/22 756台
- 6/23~6/29 3612台
- 6/30~7/6 1597台
- 7/7~7/13 1018台

推定販売台数（6/16~7/13） 6983台

累計販売台数 396422台

Xbox読者期待のランキング TOP 10

「GHOST RECON」の5位ランクインはXboxユーザーの好みが理解できて興味深い。それにしても、上位4タイトルの支持率の突出ぶりっていったい？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	2	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	50.5
2	1	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	50.0
3	3	HALO 2	マイクロソフト	未定	45.5
4	4	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	今冬	43.6
5	—	GHOST RECON(ゴーストリコン)	マイクロソフト	9月25日	18.3
6	7	ブレイクダウン	ナムコ	未定	18.3
7	10	魔牙霊(Magatama)	マイクロソフト	未定	17.3
8	—	加奈～いもうと～(仮題)	バンサーソフトウェア	2003年冬	16.3
9	6	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	2003年	15.8
10	—	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	8月7日	15.3

※本誌8月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：6月30日~7月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP 10

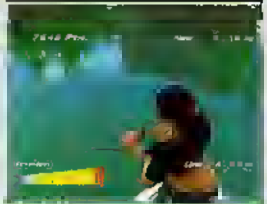
ランキングのほうはあまり変動なし。前号までランキングの常連だった「真・三國無双3」がめでたく移植決定！ つぎはいったいどのタイトルが!?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	263
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	195
3	4	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	144
4	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	121
5	8	ドラゴンクエストシリーズ	スクウェア・エニックス	PS	78
6	4	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	69
7	8	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	59
8	7	バーチャファイター4 エボリューション	セガ	PS2	44
8	—	ギルティギアXX	サミー	PS2	46
10	10	デビル メイ クライシリーズ	カプコン	PS2	41

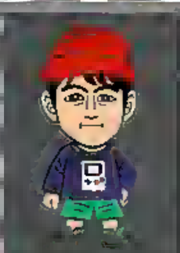
※本誌7月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーションの略です。

7月17日〜8月28日



発売日	7月17日発売	8月7日発売	8月7日発売
作品	**レイクマスターズ**	**戦闘妖精 雪風 〜妖精の舞う空〜**	**Midtown Madness 3**
			
	カプコン	アクアシステム	マイクロソフト
	バス・フィッシング	フライトシューティング	爆走アクションレーシング
	6800円	5800円	6800円
	Xbox初の釣りゲームがついに登場！ 雄大な大自然をゲーム上に再現し、バス釣りの醍醐味をリアルに表現。ロッドとルアーアクションを駆使して、バスとの白熱バトルを堪能できる。モードも充実。	原作小説やOVAの世界観をそのままに、フライトシューティングゲームとして登場。ストーリーに沿った展開を楽しめるMISSIONモードや、2分割画面で2人対戦を楽しめるVSモードなど用意されている。	パリとワシントンD.C.の町を舞台に、さまざまな走りを楽しめる爆走アクションレーシング。ただ走るだけや、ミッションをこなすモードなどを収録。Live対応で世界中の爆走野郎と走りを競える。

批評家

批評家	プロフィール	レイクマスターズ	戦闘妖精 雪風 〜妖精の舞う空〜	Midtown Madness 3
相沢浩仁 	セガのアーケードゲーム発表会で「アウトラン2」の映像を観てきました。Xboxをベースにした Chihiro基盤を使用し、フェラーリ公式ライセンス、新要素、新曲追加でナカナカよさそう。業務用もまだだけど、家庭用はOnly on Xboxでゼヒ!! 本当に切望しています。本誌編集長。	水面を中心に自然の描写がとても美しく、雰囲気もいいので、大画面のテレビでじっくりとやってみたい。道具を揃えたり情報を入手しながら進むシミュレーションモードもあるが、手軽なアーケードモードでも十分に楽しめる。派手さはないがカプコンらしく手堅くまとまっている作品。	メカのモデリングはカッコよく、原作の持つ独特の幻想的な雰囲気もよく出ている。ゲーム性中心で抑えめの演出も問題ない。アクションゲームとしての反応も、とてもす速くて小気味よい。しかしパソコンゲーム的な、シンプルすぎるというか、不親切に感じられる部分も少々ある。	「クレイジータクシー」的なカーアクションだが、操作はとても軽く、思いどおりにクルマを暴走させられて気持ちいい。ちょっと変なセンスの丁寧なローカライズやオマケ映像（英語音声のみ）も楽しい。個人的に残念なのはゲーム中の敵のボイスが単調なのと、日本の都市がないくらいかな？
田川ラメ夫 	慌てて夏休みの予定を立てているサラリーマンライター。イベントに行ったり実家に帰ったり知人と会ったり出張したりするあいだにガツンとゲームをやろうと計画中。しかし「HITMAN」ではいまだにサンクトペテルスブルグでウロウロしたりしてます。ビールと日本酒を愛する34歳。	バス釣りでの駆け引き、そしてヒットしたときの興奮はなかなか見事に再現されてます。メインであるシミュレーションモードは情報はアイテム、大会などのゲーム的要素が効いてて中毒性高し。バス釣り入門者にもスンナリ遊べる敷居の低さもグー。この夏はダラダラ遊んじゃいそう（笑）。	戦闘ではなくあくまで偵察が目的、ってところがかなりミソかつ好感触。チュートリアルは親切で操作は簡潔。難易度は比較的低めかなー。リアルを追求しつつもシミュレーター寄りではなく、ゲームにこだわった印象が強いですな。フライト系が食わず嫌いな人にオススメする1本です。	「クレタク」最新作が爆発的にパワーアップ！ と言いたくなるほどですな（笑）。遊べる車種や職業の多さにとにかく脱帽。「ズルい！」とさえ思えるほど。プレイ感はあのゲームに勝るとも劣らず、自己の本能を無意識のうちに刺激します。高い技術力あってこその確信犯に拍手！
ローリング内沢 	Xbox Liveを通じて海外のプレイヤーと遊ぶとスゲーおもしろいですね。親の仇を取ったかのごとくすごいハイテンションだったりするし、「オー、マイガーッ！」って256回くらい叫ぶし。「うっせーよ！」ってくらいのノリなんですが、ゲームってこうやって楽しむべきですよねー。	釣りゲームとしてのシステムはオーソドックスでありながらも安心して遊べる構成。美麗なグラフィック、そしてルアーの微妙な動きなどリアル路線で勝負。迫力ある魚とのバトルも目で楽しめる。本格的釣りゲームとしては◎。初心者でも楽しめる簡単操作だが、釣り以外の楽しみは薄い。	もともと小説作品というだけあってストーリー展開は◎。ところどころにアニメを挿入し、グイグイ引っ張っていくその演出は気持ちが盛り上がる。ただゲームのシステムとしてはオーソドックス。バトルの爽快さ、緊張感などは、似たようなフライト系ゲームと較べるとやや弱い印象かも。	「DOUBLE-S.T.E.A.L」などに代表されるような、箱庭内爆走カーレース。どんなとこでも走れるその自由度の高さと障害物を破壊する爽快感がウリ。ゲームモードも多彩で、なかでもXbox Liveを使った通信対戦プレイが◎。いい遊び場を提供してもらった感覚で、楽しみかたも多様。
戸塚伎一 	非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文筆&漫画描きです。7月中旬現在、某携帯電話用オリジナルRPGの制作が佳境を迎え、心身ともに衰弱しています。とはいえ、自分で考えたキャラクターたちが小さな液晶画面内で動き喋る姿は感激もの。これがあるから無理できるんですよね。	釣りの楽しみにはいろいろな側面があるかと思いますが、魚の本能的反応を引き出すルアー・コントロールを軸としたスポーツ性が、この作品の肝のようです。右トリガによるリール操作の「それっぽさ」に、Xbox標準コントローラーの高度な汎用性を改めて思い知らされました。	3Dシューティングとしてシンプルに楽しめる操作モードが用意され、とっつきやすさは過去のアクアシステム開発Xbox用ソフトの中で一番。各人がそれぞれの目標を持ってレベルアップできるゲーム構成も、研究の跡がうかがえます。逆った意味で臨場感満点な無線音声はご愛敬!?	ほかの"町内大迷惑系ドライブもの"に比べて遊びの少ないステアリング感覚が、むしろゲーム性にマッチしている印象を受けました。下品かつ小賢しい走りを追求したい人はおおいに楽しめるはずです。今回Xbox Live対戦は未体験ですが、ルール設定次第では相当盛り上がる気がします。
TOTAL POINT		**29POINT**	**28POINT**	**34POINT**

8月28日発売

ビストロ・きゅーぴっと2



サクセス

お料理恋愛シミュレーション

6800円（特別版8800円）

料理学校の生徒を主人公として、料理店を経営しながら料理だけでなく恋愛もすることになるシリーズ第2弾の登場。前作から女の子のキャラクターを一新し、新たな恋愛模様が描かれるのだ！

オープニングを含めてグラフィックは美しく、操作や表示も細かくて丁寧なつくりに好感がもてる。冗長なセリフのない、テンポよいゲーム展開がうれしい。効果音や画面のコミック的な演出もうまく、けっこう笑わせてくれた。女性キャラのコスチュームのきめ細かさにも感心したり。

ほう、前作に漂っていた中途ハンパな雰囲気はなく、経営と探索、恋愛の要素が三位一体になってる印象。個人的にはメニューの研究→完成後の経営がクセになってますが。料理と恋の板ばさみ感にハマるかウザくなるかで評価が分かれるかもね。開発中の雰囲気のよさが伝わる佳作れす。

丁寧な作りが好印象。経営、恋愛、戦闘と、ごった煮感はあるものの比較的棲み分けができており、それぞれしっかりした作り。メリハリのある構成でプレイヤーができることも多く、飽きさせない展開。ギャルゲー苦手な人には取っつきにくさはあるもののシミュレーションとして出来は◎。

前作の各要素の密度が大幅に増し、飲食店経営&恋愛シミュレーションの完成形にさらに近づいた感じが。女の子キャラをかわいく見せるための演出も当世風で、御新規さんも安心です。このシーンがとくに……というよりは、くり返しプレイでまったり楽しむと味が出てくるタイプの作品。

29 POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

今月はなんといっても『ミッドタウンマッドネス3』。パソコン版からのファンだけれども、とにかくクルマの操作が簡単で走りやすい。パリとワシントンD.C.の街もよくできているし、とても長く遊べそう。あとは個人的には『ビストロ2』です。

夏休みを遊びまくるのにもってこいの作品が揃ってますなー。即買いは『レイクマスターズ』と『ミッドタウン』です。釣りゲーム好きなら要チェックでしょう。『ビストロ2』と『雪風』もなかなかデキがいいので財布と相談して。散財夏休みの予感……。

『ミッドタウン～』は通信対戦が非常におもしろい。クルマで鬼ごっこはもちろん、箱庭内をダラダラ走っているだけでも気持ちいいです。操作感も◎です。『レンタヒーロー』もおもしろいけど、もう少しテンポがよければ……。気になる人ならぜひ。

フライトゲーム素人の身ながら『雪風』にはじっくり取り組んでみたくなる誠実さを感じました。丁寧なローカライズもさることながら、フリー走行モードで延々と走り回っていたくなる不健康な魅力を放つ『ミッドタウン～』もアリですね。

そのほかに発売されるゲーム

CIRCUS DRIVE



世界を転戦しポイントをゲットして頂点を目指すサーカスモード。その中のチャンピオンシップは、車種によるグループごとに区分されたレースに参戦し、ドライバーズポイントを稼ぐのだ。そのポイントで87車種のスーパーカーをゲットしていくのが本作の大きな目的となる。まずはグループCとして参戦し、勝ち抜くことでランクを上げていこう。クルマをチューンしたり、買い換えたりとポイントをゲットするたびに世界は広がっていく。頂点までの道のりは決して楽ではない！

■カプコン
■8月28日発売予定
■アクティブレーシング
■6800円





REVIEW & RANKING

1～8月号のレビュー得点ランキング

順位	タイトル	メーカー	発売日	概要	得点
1	DEAD OR ALIVE XtremeBeach Volleyball	テクモ	1月23日	ザック島に集まった「DEAD OR ALIVE」の女性キャラが、ビーチバレーで対戦！	39 POINT
2	パンツァードラグーン オルタ	[illegible]	12月19日	他機種で大ヒットした人気シリーズ4作目がXboxに登場。ドラゴンを操り敵を迎撃せよ。	38 POINT
3	ソウルキャリバーII	ナムコ	3月27日	人気武器格闘ゲームの最新作。Xboxオリジナルキャラとしてアメコミキャラ"スポーン"が登場。	37 POINT
4	紅の海 Crimson Sea	コーエー	12月12日	これでもかというほど大量に出現するエネミーを、未来兵器ですべて撃退していくのだ！	34 POINT
4	PHANTASY STAR ONLINE エピソードI&II	セガ	1月16日	Xbox Liveスターターキット同梱ソフト。最大4人パーティでダンジョンを攻略する。	34 POINT
4	フェイタルフレーム－零 スペシャルエディション－	テクモ	2月6日	失踪した兄の消息を追って訪れた氷室邸に潜入し、謎を解き明かしていくホラーアドベンチャー。	34 POINT
4	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	7月3日	単身敵地に潜入し、密やかにターゲットの命の炎を吹き消す。衝撃の話題作が登場。	34 POINT
8	マズル フラッシュ	マーベラスインタラクティブ	2月27日	テロ集団撲滅のため、単身敵地に潜入し、任務を遂行するアクションシューティング。	33 POINT
8	メック アサルト	マイクロソフト	6月12日	巨大ロボットを操り、謎の敵に襲撃された惑星で戦いをくり広げるのだ。	33 POINT
10	デッド トゥ ライツ	ナムコ	11月28日	殺人犯の汚名を着せられた元警察官ジャックが、単身犯罪組織に立ち向かう。	32 POINT
10	O・TO・GI～御伽～	フロム・ソフトウエア	12月12日	魔の力"巫術"を使う戦士ライコウを操り、平安の世を乱す妖鬼たちを討伐する。	32 POINT
10	サウザンドランド	フロム・ソフトウエア	3月20日	APOというユニットを操作して、箱庭を作り上げる。完成した庭で対戦相手と戦え。	32 POINT
10	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	1月30日	人気ガンシューティングシリーズ第3弾。ゾンビをショットガンで撃破するのだ。	32 POINT
10	CAPCOM VS. SNK2 EO	カプコン	1月16日	カプコンとSNKの格闘ゲームキャラが登場する人気シリーズがネット対応で登場。	32 POINT
10	ENTER THE MATRIX	バンダイ	6月19日	映画「マトリックス リローデッド」と同一の世界でリンクする物語がゲームで登場。	32 POINT
10	ディノクライシス3	カプコン	6月26日	消息不明だった宇宙移民船で発見したのは、獰猛な恐竜。過激な戦いが始まる。	32 POINT
17	真・女神転生NINE	アトラス	12月5日	仮想空間の事件を解決するデバッガーとなり、この世界に秘められた謎を解いていく。	31 POINT

緊急速報!!
Urgent news flash!!

断崖に囲まれたアマゾンの秘境に奇跡の地があった！

太古の昔、生態系ピラミッドの頂点に君臨していた恐竜は、大規模な地殻変動や隕石の衝突などで絶滅の憂き目に遭ったとされている。現在では化石など、その存在を示す証拠が残されているだけだが、いまなお恐竜が息づく地があったとしたら……。

約100年前のアマゾンを舞台に、そんな夢を実現したハンティングアドベンチャー『ダイナソーハンティング』がこの秋登場する！　現代によみがえる恐竜のロマン。大きすぎるその存在感。それは人類の記憶の淵に眠る古代の闘争本能を呼び覚ます！

STORY

西暦1910年。3年ものあいだ消息を絶っていた
イギリスの地質学者ノートン・クラスト博士が
アマゾンの奥地で発見、救助された。
ノートンは研究中に何が起こったのかを世間には一切公表せず、
唯一の親友であり、そして探検の出資者でもあった
アンドリュー卿にのみ、衝撃的な事実を語った。

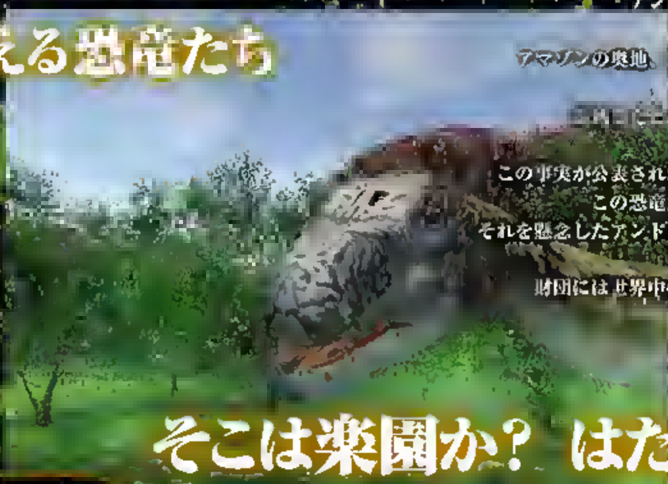
アマゾンの奥地、地殻変動による断崖に囲まれたギアナ高地。
外界から完全に隔絶されたこの地に、
絶滅したと考えられていた恐竜が棲息していたと……。

この事実が公表されれば、私利私欲にかられた人間の手により、
この恐竜たちは確実に絶滅へと追いやられるだろう。
それを懸念したアンドリュー卿は私財を投じてアーク財団を設立、
極秘裏に恐竜の保護に乗り出した。
財団には世界中の優秀なハンターと科学者たちが集められ、
ギアナ高地へと派遣された。
いまだ人類の侵入を拒むギアナ高地で、
史上空前のハンティングが始まる。

近代によみがえる恐竜たち

↓プレイヤーは凄腕ハンター。強大な相手を全身全霊をかけて……







そこは楽園か？　はたまた地獄か!?

DINOSAUR HUNTING
〜失われた大地〜

広大なアマゾンの大自然と、古代の王者・恐竜をリアルに再現したハンティングアドベンチャーが9月に来襲！　総力を上げて6ページで緊急大紹介!!　期待せよ！

タイトル	ダイナソーハンティング〜ウシナワレタダイチ〜		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ハンティングアクションアドベンチャー
発売日	9月18日発売予定	価格	5800円（税込）
開発	スカラベ	制作状況	―
ブロック数		対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch　HDTV		
その他			

※画面は開発中のものです。



空前絶後のハンティング

A.D.1910 ギアナ高地に恐竜の棲息を確認！ アドベンチャーが登場!!

一流のハンターたちが秘密裏に恐竜の保護に向かう！

[illegible]を[illegible]したゲームは、これまでにも少なからず登場しているが、『ダイナソーハンティング』は過去作とはひと味もふた味も違う！ 恐竜は畏怖し逃げ惑うしかないモンスター的な存在ではなく、ハンティングの対象としてリアルにシミュレートされている。足跡を追い、弱点を探し、恐竜の視界や[illegible]し、気づかれないよう麻酔弾を急所に撃ち込み捕獲するのだ。また、ゲーム内ではプレイヤー以外のハンターも活動しており、彼らと協力、競争、ときには対立しながら物語を進めていく。ここでは、本作の大きな見どころとゲームの流れを解説する。

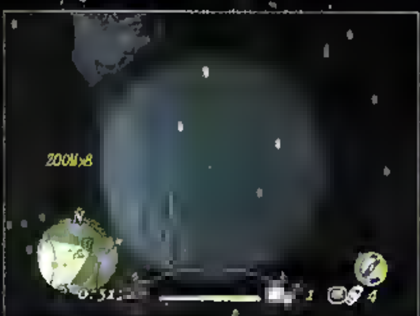
見どころ1 忠実に再現された広大な密林

[illegible]にわたり、ただただ静かに恐竜を守り続けてきたギアナ[illegible]。人間の手がまったく入っていない大自然がリアルに再現された"失われた大地"。密林や洞窟などが点在する広大なフィールドを自在に歩き回るだけでも、開放感を十分味わえる。古代世界にタイムワープしたかのような、神秘的な恐竜ワールドを心ゆくまで堪能しよう。


⬆大自然そのままのギアナ高地を自由に散策。広いので地理を把握するまで一苦労!?

見どころ2 臨場感溢れる恐竜とのバトル

本作の主役ともいえる恐竜との戦いは、いうまでもなく大注目ポイント。世の中で認識されている恐竜のイメージを損なわない仕草や行動を再現する一方で、既存の固定観念に捕われないオリジナリティーも加えられている。夢あふれるリアル&ファンタジーの恐竜たちに会える！




⬅⬆リアルなだけではない。最新の学説なども参考にし、独自の観点から恐竜たちを再構築。個性的でインパクトのある数々の恐竜たちが待っている。

登場する恐竜は50種以上！

登場する恐竜は，猛獣なども含めると全部で50種以上！ 保護したものは図鑑に収録され、詳しいデータを閲覧できるようになるぞ。たくさん集めよう。



ゲームの進行

[illegible]ステージ単位で区切られている。ターゲット[illegible]ればクリアーだ。

01 導入&潜入

ミッション開始時にターゲットが表示される。ここで示された恐竜を保護するのが目的だ、周囲にはほかにも多数の恐竜や猛獣がいる。保護できれば別個に賞金がもらえるぞ。


⬅ゲームが進むにつれて恐竜も手ごわくなる。

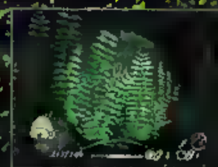
02 追跡&調査

[illegible]報収集しながら，ターゲットとなる恐竜を[illegible]出して追跡する。足跡や死骸，糞など，[illegible]かりになるものは多いぞ。ほかのハ[illegible]ームと連絡[illegible]合うのも[illegible]だ。


⬅恐竜に[illegible]調合することも大[illegible]

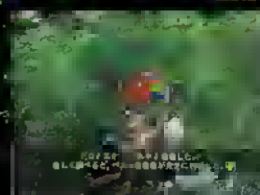
03 狙撃&保護

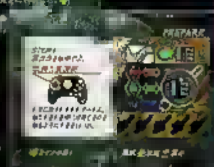
ターゲットを発見できたら、いよいよハンティング開始。慎重に近寄り麻酔弾を撃ち込もう。気づかれてしまったり，麻酔の効きが悪ければ襲われてしまうこともあるぞ。


⬅緊張の一瞬。チャンスを見逃さずに撃て。

見どころ3 緻密な戦略が要求される調合と狙撃

本作の目的は、恐竜を殺すことではなくあくまで保護することだ。そのために，弾丸として使用するのは麻酔弾。ところが，恐竜の種類によって最適な麻酔の成分はまったく異なる。これを調査して見つけ出し、調合するのも醍醐味のひとつ。効かない麻酔弾なら大量に消費することになり，不経済になる。そして、眠るまでの時間が長いということは死の危険も高まるのだ。狙撃も戦略性が高いぞ。


⬆麻酔の成分は三色の比率で決まる。中央に示される色に近づけよう。


➡ベストな調合率を発見できたら，必要分を作り置き。配分がベストに近いほど，効き目は高くなる。

見どころ4 ハンターたちが紡ぎだす人間模様

プレイヤーである主人公が属するのはアメリカチーム。ほかの国からも一流ハンターによるチームが派遣されている。基本的には互いに協力というスタンスで，彼らたちと情報交換しながらターゲットを追跡していく。ハンターどうしのストーリーラインも見逃すな！


➡アメリカのほかに三カ国からハンターを派遣。

多国籍の凄腕ハンターが一堂に集結!

CHARACTER
登場人物

"失われた大地"で恐竜の保護活動を行うのは、世界各国から集められた狩りのエキスパートたち。プレイヤーはアメリカチームのハンター、マローンとして行動し、助手のケイティと連絡を取りながらターゲットを追跡していくのだ。他国のチームから無線が入ることもあるぞ。これも参考に、迅速に恐竜を捜し出そう。



⬆プレイヤーはマローンとして恐竜を探索、保護する。愛犬もともなっているようだ。

主人公はこのふたり!

■アメリカチーム　ハンター
マローン・スタイン
Malone Stein

さまざまな獲物を求めて五大陸を駆け回り、大物を仕留めてきた若きハンター。1909年、冒険家ロバート・ピアリーとともに北極点を制した、ただひとりのハンターでもある。







⬆その経歴と卓越したハンティング技術で"世界最高のハンター"と評されている。

■アメリカチーム　クルー
ケイティ・ホワイト
Katie White

恐竜を研究している古生物学者。マローンのパートナーとしてベースキャンプから指示を与えたり、恐竜に関するアドバイスをしたりする。フィールドワークもそつなくこなす。







⬆責任感が強く、積極的な行動でマローンを的確にサポートする。頼もしい相棒だ。

敵か味方か? ライバルハンターたち

ここでは他国チームのハンターを紹介。ハンターたちはお互いが共同作業を行う味方であり、基本的には協力的な態度で接してくれる。しかし、命の危険にさらされた極限状態では予想を越えた何かが起きるかもしれない。マローンたちにとって彼らはどのような存在になるのか?

■イギリスチーム
アーサー卿



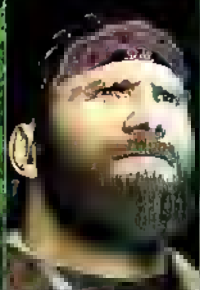
熟練した腕前と豊富な経験を持つベテランハンター。窮地に陥ってもユーモアを忘れない英国紳士。

■フランスチーム
ジャンヌ・デュモン



超一流の腕前を持つ美女。名門デュモン家の出でプライドが高く、他人と衝突することもしばしば。

■カナダチーム
グレゴリー・バニング



大型の肉食獣を専門に狩ってきた巨漢ハンター。恐竜ハンティングにも絶対の自信を持っている。

20世紀初頭のギアナ高地に渦巻く欲望と葛藤……

開発スタジオ"スカラベ"インタビュー

恐竜を殺さないゲームを作りたかった

日本のマイクロソフトが企画したこのタイトル、開発のスカラベさんにお邪魔して、その魅力をたっぷり語ってもらったぞ!



開発部長　**喜多昌直**



開発部 プランニングセクション　**高岡潤**

フィールドを探索しながら恐竜を捕獲する!

――恐竜を題材にしたハンティングゲームなんですよね?

喜多　密林や洞窟などを探索して、恐竜を見つけて捕獲する……、というハンティングアクションアドベンチャーです。銃をバリバリ撃って恐竜を殺していくのではなく、あくまで捕獲・保護が目的となってます。1発で眠らせることができる調合弾を、いかにうまく作成していくかが大きなポイントですね。

高岡　フィールド上にある恐竜の足跡や先発隊の残骸などをチェックして情報を集めて、各ステージの目的となっている恐竜を捕獲すればステージクリアーです。

喜多　各ステージは草原とか洞窟など、場所ごとに特徴のあるものになっています。ステージ数は全部で10以上あります。

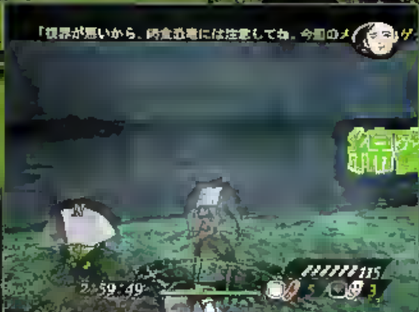
ひとつのステージには大きな恐竜が3種類いまして、そのうちひとつがメインターゲットとなっています。こいつさえ仕留めれば先のステージへ進めるようになりますが、サブターゲットとなるもう2種類も見つけて捕獲したほうがいいですね。捕まえることで報奨金が手に入るので、こ

How About SCARAB!!　家庭用およびアーケードゲーム開発スタジオとして1992年に設立。格闘アクション系の開発に強い。代表作に『全日本プロレス』シリーズの『フィーチャリング バーチャ』、『ジャイアントグラム』、『ジャイアントグラム2000』(サターン、ドリームキャスト/セガ/1998～2000年)、『ファイティングバイパーズ2』(ドリームキャスト/セガ/2001年)、『ドラマティックサッカーゲーム　日本代表選手になろう!』(プレイステーション2/スクウェア・エニックス/2002年)などがある。

情報収集を怠らず標的に接近せよ！

ADVENTURE
探索

目的の恐竜を狩るためには、まずはどこにいるのかを突き止めなくてはならない。そのためには地道なフィールドワークを行う必要がある。ターゲットとなる恐竜の居場所を特定するヒントは必ずどこかにあるはずだ。足跡や糞などを見逃さないように、ケイティと連絡を取りながらじっくり調査しよう。マップ内には、ターゲット以外の危険な肉食獣や恐竜が棲息している可能性がある。周囲の警戒も怠らないようにし、見通しの悪い場所では慎重に歩を進めていこう。



綿密な調査活動が命を救う

⬆見晴らしがいい場所でも、探索を行うのは昼間とは限らない。レーダーとケイティのサポートが命綱だ。



➡遺留品から弾薬が見つかることもある。数に限りがある貴重なアイテムなので、むだな消費は極力避けたいところだ。

未知なる巨大生物との遭遇が生存本能を刺激する!!

DINOSAUR FILE#1



ステゴサウルス

草食／体長9メートル

ステージ1でターゲットとなる恐竜。草食でおとなしいため危険は少ない。警戒していると背びれを赤く変色させて威嚇する。

DINOSAUR FILE#2

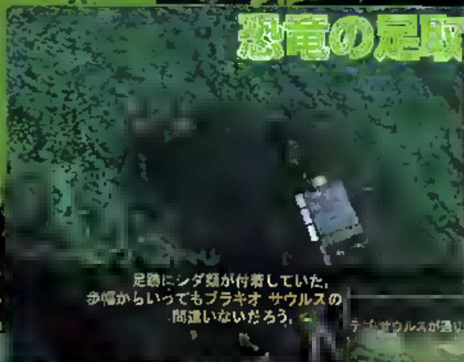


ディロフォサウルス

肉食／体長6メートル

ステージ1に登場する肉食恐竜。羽毛に覆われており，体色はオレンジや黒。興奮すると首周辺の羽毛が膨らみ，毒液を吐く。

恐竜の足取りを追え！



⬅足跡を発見！　恐竜は移動しているため，急いで追うことも重要だが，まずは分析しよう。これで恐竜の種類や通過した時間を特定し，ターゲットであれば追跡開始だ。



➡ライバルチームからの入電も頻繁にある。もしそれがターゲットの発見情報であれば，装備を整え，レーダーマップを確認しながら現場に急行しよう。

他チームとの連携も重要だ!

CHECK!

ボイスプレートに残されたメッセージを見逃すな

フィールドを探索中に，ボイスプレートという機器を発見できることがある。これには誰かが録音した音声が収められている。思わぬ情報を入手できるかもしれないし，危険を未然に防ぐ術を教えてくれるかもしれない。必ず聞こう。1910年という時代を考えると，莫大な資産と技術を持つアーク財団の総力を結集して作られたものに違いない。



⬆ボイスプレートから有益な情報をゲット！　見つけたらすぐに聞いてみよう。

れで弾薬やアイテムの補充ができるんですよ。

——調合弾について，もう少し詳しく教えていただけますか？

高岡 調合弾は薬を混ぜて作るというものではなく，R（レッド），G（グリーン），B（ブルー）の光の三原色をモチーフにした成分を混ぜて，各恐竜に割り当てられている色を作り出します。ピッタリ同色となる調合弾を作成して，その恐竜の弱点に打ち込めば眠らせることができます。

最初は色しかわからないのですが，死骸や糞などを調べていけば最終的に完全な調合率がわかるようになってますよ。

喜多 小さいザコ的な恐竜は，通常のハンドガンやショットガンで仕留めることができます。大型恐竜もハンドガンなどである程度弱らせてから，弱点に調合弾を打ち込むような感じになりますね。

レアキャラもいる!?
何度も遊んですべて見つけよう

——一度クリアーしたステージは，もう遊べないんでしょうか？

喜多 フリーハントというモードであれば，クリアーしたステージを何度でも遊べるようになっています。ストーリーモードでは主人公アメリカチームの操作となりますが，フリーハントではゲーム中にも登場する各国のキャラクターで遊べます。移動速度や銃の威力などキャラごとに性能差があるので，違った攻略方法になるでしょうね。

高岡 絶滅した鳥類や哺乳類もレアキャラとして登場します。1回のプレイですべての恐竜を捕まえるのはまず無理だと思うので，フリーハントモードで残りの恐竜すべてを捕獲してほしいですね。レアキャラは特定の条件で出現します。必ずどこかにヒントが隠されていますから，あちこち捜してみてください。

——スカラベさんが独自に考えたオリジナル恐竜はいるのでしょうか？

喜多 オリジナル恐竜はいません。すべて化石などが発見されている恐竜や古代生物です。ただ，我々なりの解釈は取り入れています。皮膚の色は化石からはわからないので，「それなら！」とかなりハデめな配色にしてみました。また，ベロキラプトルやディノニクスといった小型肉食恐竜は，近年の学説に基づいて羽毛をつけてみました。定番のティラノサウルスにもちょっと羽毛をつけてみたりと，どの恐竜に関しても我々なりの解釈を入れたつもりです。

つきのページに続く!!

効果的な麻酔弾のレシピを捜し出せ!

PREPARE
調合

恐竜と戦うまえにしなければならないのが麻酔弾の調合だ。調合はRed、Green、Blue（光の三原色）の量を調節して行うのだが、恐竜によってベストな麻酔弾の配合がまっ[illegible]なることに[illegible]かない麻[illegible]ら撃[illegible]ところで意味は薄い。[illegible]ためにも[illegible]密な下調べ[illegible]大切に[illegible]る[illegible]なお、ターゲットの死[illegible]を調べると、まず配合によって決まる色だけが判明する。カンのいい人なら、これだけでもある程度配合率を判断して調合することは可能だ。



←凶暴な肉食恐竜に不用意に近づくのは危険極まる！ ベスト調合が判[illegible]していないとき、[illegible]に調合した麻酔弾を撃つのも[illegible]しい。

一撃で仕留めなければ命の保証はない!!



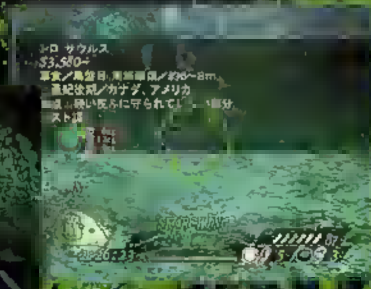
ディロフォ サウルスの足跡だ。北に向かっている。

→足跡などを発見したらまずはケイティーに連絡すべし。ターゲットの特徴がわかるかもしれない。周囲に調合を知る手がかりがないかもじっくり確認しよう。

↓[illegible]調合の配分がわかる



プレシオ サウ[illegible]の亡骸が横たわっている。風化が進んでいて、ところどころ欠けている。ベスト調合が、ほぼ判明した。



[illegible]データを集めて弱点を捜し[illegible]

死骸や遺留品は重要な情報源



先発隊の荷物の中に、調合表を発見した。アルバート サウルスのベスト調合が、ほぼ判明した。

←先発隊の遺留品が恐竜の無情な怖さを物語る。このなかに調合の情報やアイテムが隠されている場合もある。

弱肉強食の世界！



肉食恐竜に襲われたのだろう。朽ち果てた恐竜の亡骸だ。

情報を見逃すな

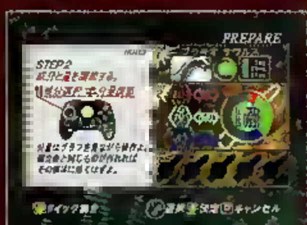


ボイスプレートだ。何か記録されているようだ。

←↑ベスト調合を知るには本体[illegible]眠らせて調べるのがいちばん。危険を冒して狩らなければならないことも。

CHECK! 3種類の成分比率で効果が決まる

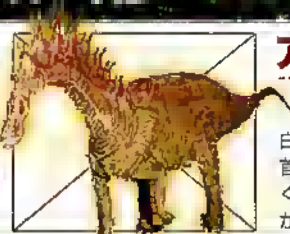
麻酔弾の有効度は三色の比率で決まるが、もしこれがベストとわずかに違っていたらどうなるか？ このときも、ベストに近い効き目がある。トンチンカンな調合でもまったく効かないわけではないので、大量の弾があれば眠らせることは可能。とはいえ、弾薬を買うお金も余計にかかり、反撃も受けやすい。やはり危険で効率が悪いことに変わりはない。



↑ベスト調合比率を入手できないときも、せめてそれに近い麻酔弾を作っておきたい。

知は力……あらゆる手段を用いて麻酔弾の配合をマスターせよ！

DINOSAUR FILE #3



アマルガサウルス

草食／体長7メートル

白亜紀前期に棲息した草食恐竜。首にある帆のような部分が大きくなるのが特徴。興奮の度合いが増すにつれ大きくなっていく。

恐竜図鑑コンプリートで キミも恐竜博士!?

——捕まえた恐竜は"恐竜図鑑"に収録されていくんですよね。

高岡 捕獲できる生物は全部で50体以上います。このゲームにおける究極的な目標となるのは、恐竜図鑑のコンプリートでしょうね。

いちおう、各ステージにどんな恐竜・古生物が登場するかはレアキャラも含めてすべてわかるようにしていますので、じっくりと調べていけば必ず見つけられると思いますよ。特定の場所で30秒じっとしていろだとか、極端にゲームっぽい条件はありません（笑）。ちゃんとメッセージなどにヒントが隠されていますので、無線でのやりとりなど注意深くチェックしておくといいでしょう。

喜多 ゲームを作るにあたっていろんな資料を読んだのですが、たとえば恐竜の名前の意味なんてのもすごくおもしろいんですよ。この図鑑でそういう部分もユーザーに楽しんでもらえたらなあ、と。

——恐竜のモデリングや動きもかなり凝ってますよね。

高岡 本物の恐竜を使ってモーションキャプチャーできればよかったんですがさすがにそれは無理なので（笑）、すべて手作業によって作りました。体型や種類などによって、ある程度同じモーションになっていますが、攻撃パターンなどを中心になるべくその恐竜ならではの動きも用意しています。

喜多 恐竜の資料集めもけっこう大変でした。百科事典や図鑑はもちろん、映画やインターネット、恐竜展、動物園など、参考になりそうなものはかなりチェックしましたね。

いま現在のこの世にいない生き物なので、皮膚の色や動きなどはかなり苦労しましたが、逆に「じつはこの恐竜はこんな感じだったんじゃないの？」と自由な発想でやらせてもらいました。生きている恐竜は誰も見たことがないんですよね。だったら、このゲームならではの表現をいろいろやってみよう、と。

高岡 各ステージとも生態系を意識して恐竜を配置しています。川辺ならどういう恐竜がいそうだとか、死骸があるということは肉食恐竜が近くにいるんじゃないかとか、そんな当時の弱肉強食のような緊迫感を味わえると思います。

もちろん、ゲーム的におもしろくしなければならない、という部分はありますが、いろんな学説を取り入れているので、恐竜好きの方にもぜひ楽しんでほしいですね。

五感を研ぎ澄まし、確実に仕留めるべし

HUNTING
ハンティング

情報を集め、装備を整え、最後の仕上げとして行うのがハンティングだ。もっとも緊張する瞬間であり、またもっとも充実感を得られる瞬間でもある。恐竜によって五感の鋭さにも個性がある。目が悪くても、音や臭いに敏感な恐竜もいる。ベストな狙撃ポイントを探して、麻酔弾で狙い撃とう。眠らせた恐竜を調べることでベスト調合が判明し、同種の恐竜は安全に狩れるようになる。また、ターゲットを仕留めればクリアーとなり、賞金が支給される。これでつぎのステージの装備を整えよう。



視覚・聴覚・嗅覚すべてに気を配れ!

←スコープごしに狙撃。恐竜の背後だからといって決して気は抜けない。臭いや音によって気づかれることもあるので、風向きや移動速度にも十分注意を払おう。



→麻酔が効くと、恐竜はその場で眠り始める。保護に成功すればその恐竜のデータをいつでも確認できる。ベスト調合も判明するぞ。

恐竜の保護に成功！つぎなるターゲットへ

DINOSAUR FILE#4



アロサウルス

肉食／体長11メートル

噛みつきや踏みつけで攻撃してくる，ジュラ紀の大型肉食恐竜。ステージ1の最後に，ボスクラスの敵として登場する。

DINOSAUR FILE#5



ブラキオサウルス

草食／体長22メートル

非常に大型の草食恐竜。危険を察知すると，周囲の木々をなぎ倒したり，倒木を尻尾に絡めて振り回して攻撃してくる。

CHECK! 3つの武器を使い分けよう

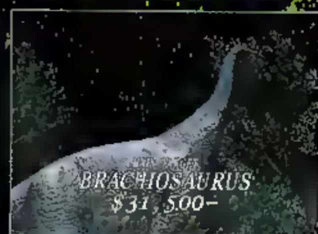
恐竜ハンティングに使用する銃は，ハンドガン，ショットガン，ライフルの3種類がある。現在から約100年まえということもあり，銃のデザインや性能も前時代的なものになっている。もちろん強力な重火力兵器などは存在しない。銃によって，射程や威力，狙いの正確さが異なるので，獲物や距離に合わせてベストなものを選択しよう。弾は個別に必要だ。



↑ターゲットに最適な弾丸を多めに用意しよう。目くらましに使える閃光弾もある。

ハンドガン	射程距離は短く，威力も低い片手銃。瞬時にロックオンできるため狙った獲物は外さない。装弾数が多いのも長所。
ショットガン	近距離で当てるほど強力な散弾銃。射程距離は中。恐竜によって威力が異なる。臆病な動物や恐竜ならば蹴散らせる。
ライフル	射程がもっとも長い狙撃銃。威力も高い。装弾数は少なく，連射もできないので接近戦には不向き。調合弾を使用できる。

賞金も獲得可能



↑ターゲットとなる敵には賞金が設定されている。使用した弾丸が少ないほど高い。

目的以外の獲物も多数



↑クリアー条件の恐竜以外にも，賞金を獲得できるサブターゲットもいるのだ。

ハンターと恐竜の戦いは続く……そのさきに待ち受けるものは!?

まったく新しい恐竜ゲームのカタチ

――ゲームシステムの根本に関わる部分なのですが，どうして"捕獲"なんでしょうか？

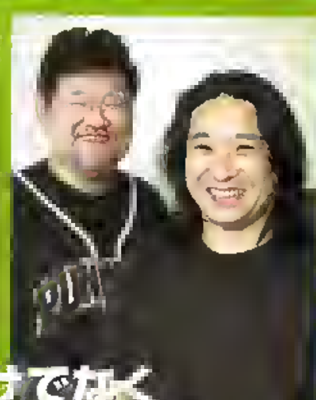
喜多 恐竜を題材にしたゲームを作りたい，というのはずっとあったんですよ。でも，これまでは恐竜を"倒す"とか"やっつける"タイプの純粋なアクションゲームばかりですよね。そういうものとは違ったものを作りたかったんです。そこで，"捕獲"という形にしてみました。ガムシャラに撃てばいい，というゲーム性ではないので，けっこう新鮮に感じてもらえると思います。

[illegible] 調合弾を作って弱点を見つけ，1発で眠らせて捕まえるという楽しさを感じてもらえたらいいですね。

――このゲームを楽しみにしているユーザーの方に，メッセージをお願いします。

喜多 ゲームファンだけでなく，恐竜ファンの方にも楽しんでもらえるものを目指しています。メジャーな恐竜であれば「なるほど，この恐竜に関してはこんな解釈もあるんだな」と驚いてもらったり，マイナーな恐竜には「なんと！　この恐竜も登場するんだ！」と驚いてもらったりして，喜んでいただければ。

高岡 恐竜の動きや色などは，ぜひ注目してほしいですね。ここまでたくさんの恐竜を3D化したゲームはあまりないので，見ているだけでもかなり楽しいと思います。ホント，モーションには時間をかけて仕上げました。攻撃時はもちろんですが，襲ってこないときのさりげない仕草にもけっこうユニークなものが多いので，たまには遠くからじっくりと見てあげてください（笑）。



ゲームファンだけでなく恐竜ファンにも楽しんでほしい

緊急速報!!
Urgent news flash!!

今度の敵は……
平将門!?

O・TO・GI 百鬼討伐絵巻

おとぎ

百鬼、胎動



将門よ、闇に魅入られたか……

独特の和風世界で"破壊"の爽快感を味わえるアクション『O・TO・GI～御伽～』待望の続編。ゲームとしての基本は前作を踏襲しながら、主人公をガラリと変更、新鮮な野心作に!

A action	タイトル	オトギ ヒャッキトウバツエマキ			
	発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	3D和風アクション	
	発売日	2003年冬発売予定	価格	未定	
	開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー:竹内将典	
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢	システム対応	5.1ch HDTV
その他	未定				

ゆめまぼろしに浮き漂うこと千年――。
人の編み出した巫術(ふじゅつ)と呼ばれる力は、天地の理をも統べ、天に向かい築き上げられたいびつで巨大な都は、『結界』により平安を約束されていた。
あらゆる災いから隔離したその地で、人々は栄華に酔いしれ、安寧の内に埋没した。
その茫漠(ぼうばく)たるまどろみは、未来永劫続くかに見えた。
だが、ゆめまぼろしはいずれ泡と消えるもの。
『結界』は砕け、栄華の時は末葉(まつよう)を迎える。
外界より流れ込んだ災いの奔流は、一人の巫術士(ふじゅつし)の働きにより治められたものの、争乱の後に残されたのは、もはや都とは呼べぬ、瓦解し荒れ果てた跡形のみであった。
かくて、時の朝廷は、遷都を行うことを決する。
しかし、あたかも長きにわたる安寧の代価であるかのように古き都を捨て、降り立った大地の底には、淀んだ気が澱(おり)のように溜まり、無数の異形のモノどもが跋扈していた。
『結界』を失い衰えた朝廷は、それを贖う術を持たなかった。
もはや止めることは叶わぬと思われた、
人の世の落日――。
それを押し留めたのは、一つの宝珠の力であった。
『白珠(はくじゅ)』という名のそれから溢れ出した白き燐光は、大地の淀みを全て押し流していった。
遷都の成就を祝いつつ、民衆は再び千年の栄華に思いを馳せた。
――光明に惹かれた者の目に、その陰は入らない。
『白珠』が呼び込んだものは、恵みだけではなかった。
闇は、まばゆい光りの陰に潜み、かりそめの平安を打ち破ろうと密かに胎動していた……。

国産ONLY ON Xboxタイトル初の続編 典雅にして爽快な和風アクション再び!

平安時代をモチーフにした独特のダークな和風世界が魅力の『O・TO・GI～御伽～』。その続編を、今冬には楽しむことができる。国産ONLY ON Xboxタイトルとしては、初の続編になりそうだ。
『O・TO・GI～御伽～』は、ステージ上のさまざまな建造物や樹木などが破壊可能で、地形まで変えられるダイナミックさも注目されたアクション。今作は、そのゲームとしての根源的な楽しみを継承しつつ、さらに正統進化プラスアルファの内容になる。



←巨大な建造物も一撃で粉々にされていく爽快さが醍醐味。あの興奮を再び!

前作『O・TO・GI～御伽～』とは?

平安時代がモチーフの架空世界で、人の死を司る巫術(ふじゅつ)士・ライコウが、妖鬼退治の任を全うする。独自のダークな設定もさることながら、アクションゲームとしての内容も秀逸。とくにステージ上のオブジェクトをつぎつぎと破壊していく快感とダイナミズムは、ほかのアクションゲームの追随を許さない。ライコウは、敵を倒すことや祭器(武器)や呪具(装備品)の購入で能力をアップさせていく。

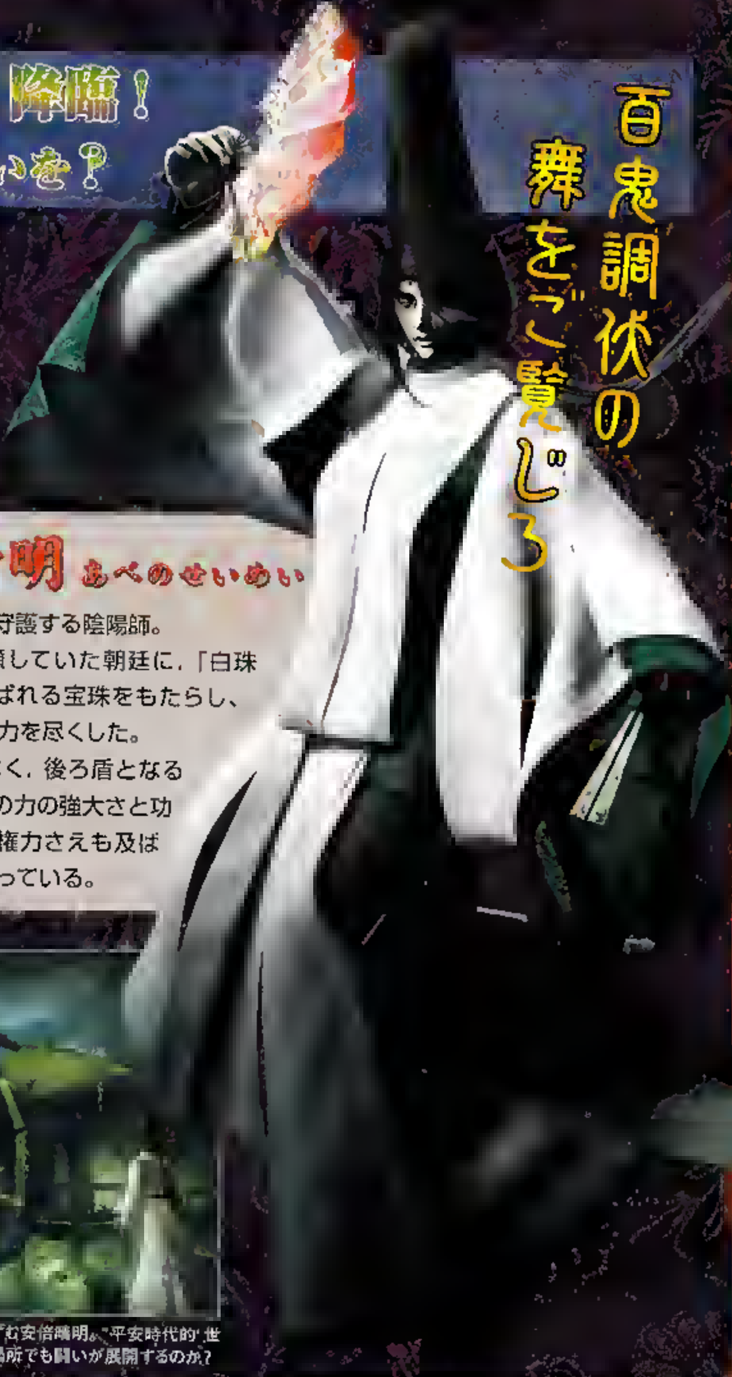


←灯篭や建物を粉砕、竹林も一刀両断。激闘のあまり、地形が変形することも。

新たなる主人公・安倍晴明、降臨！ 最強の陰陽師がいかなる闘いを？

この『O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～』（以下、『百鬼討伐絵巻』）が前作と異なる最大のポイント、それは主人公キャラだ。

前作の巫術士・ライコウから一転、今回の主人公は陰陽師・安倍晴明に。ただし、実在した安倍晴明そのものではなく、あくまでモチーフにしたキャラクターだ。右にあるその容姿を見ればわかるが、"巫術士"という設定ではあるが、サムライをモチーフにしていたライコウと異なり、雅な雰囲気こそあれ、数々の妖鬼を相手に大立ち回りを演じるには線が細すぎる観がある。この人物が"破壊"がウリのこのシリーズで、いかなる活躍を見せてくれるのか？





←扇を手に敵へ連続攻撃。攻撃時の派手なエフェクトは前作以上。

安倍晴明 あべのせいめい

朝廷に仕え、都を守護する陰陽師。
遷都際、危機に瀕していた朝廷に、「白珠（はくじゅ）」と呼ばれる宝珠をもたらし、巫術文化の再興に力を尽くした。
出自は定かではなく、後ろ盾となる者もいないが、その力の強大さと功績により、朝廷の権力さえも及ばぬ孤高の存在となっている。





↑→前作から一転、今回は主人公にもセリフが。どんな物語が？



↑牧歌的な水車を前にたたずむ安倍晴明。"平安時代的"世界観は今回も健在。こんな場所でも闘いが展開するのか？



↑滝の裏にある洞窟だろうか？　水煙の向こう側には、なにやらあやしい影が見える。敵か？　緊張が走る。

モデルとなった陰陽師・安倍晴明

「百鬼討伐絵巻」の主人公・安倍晴明は架空のキャラクターだが、そのモデルとなっているのは、921年～1005年に実在したと言われる陰陽師・安倍晴明であるのはご承知のとおり。

そもそも"陰陽師"とは、中国伝来の陰陽五行（いんようごぎょう）説によって天体を観測したり暦を作ったりする科学者であり、物事の吉凶を占ったり式神（しきがみ＝陰陽師が操る鬼神）を駆る呪術師でもある。

安倍晴明は、幼少のころよりその異能ぶりを発揮している。『今昔物語集』には、陰陽師・賀茂忠行のお供の途上、鬼たちが自分たちに向かっていることに気づいた少年期の晴明が、牛車の中で眠っていた忠行を起こし、術を使って隠れ難を逃れた、というエピソードがある。それをきっかけに晴明の才能に惚れこんだ忠行が、自分の術のすべてを晴明に教え込んだということだ（諸説アリ）。また、白狐を母親に持つ、鳥が話す言葉を解した、竜宮城に行ったなど、数々の伝説をもつが、基本的に謎だらけの人物である。しかし、その異能を用いてさまざまな事件を解決したり怪異を見せたりといったエピソードは、上記『今昔物語集』のほか、『宇治拾遺物語』など、多数の文献に見ることができる。

『百鬼討伐絵巻』はどんな進化を遂げたのか？ プロデューサーが語る衝撃の新事実



株式会社フロム・ソフトウェア
「O・TO・GI」シリーズプロデューサー
竹内将典氏

『百鬼討伐絵巻』の新要素は、主人公だけではない！　第一報とはいえ、『百鬼討伐絵巻』をもっと知りたい、と思った編集部は、プロデューサーの竹内氏を直撃。ほかでは知り得ない、意外な事実が続々と判明した。ここでその一部だけではあるが、『百鬼討伐絵巻』の一面を垣間見せることにしよう。次号以降はもっとすごいかも!?



←前作には"暴風雨"はあったが、こんなふうにシトシトと降る雨は初めての表現。ちょっと叙情的な風景かも。

続編が決まったのは？　なぜ『O・TO・GI 2』ではない？

この『百鬼討伐絵巻』は、国産Xboxタイトルとしては初の続編となるが、『O・TO・GI～御伽～』続編の企画スタートはいつからだろうか？

「企画そのものは、前作発売直後あたりから。販売本数としては、結果として思ったほどではありませんでした。しかし、ゲームに対して真剣な方が多いXboxのユーザーさんからの評価は高かったんです。また、フロム・ソフトウェアのソフトがあるから、とXboxを購入していただいた方もいらっしゃるので、なんとかソフトを継続的にリリースしていきたかった。そこで、続編を出すなら、これまで出したXboxタイトルの中では『O・TO・GI～御伽～』がいいのでは、と」（竹内）

『O・TO・GI～御伽～』の続編にあたるが、タイトルがなぜ『O・TO・GI 2』ではないのか？

「"2"とつけると、"和風"という『O・TO・GI』の世界観に合わない。また、どういったゲーム内容なのかが伝わるものがいいなあ、と」（竹内）

すると『百鬼討伐絵巻』というからには、前作以上に敵をバッタバッタと倒すということ？

「前作の続編にあたりますので、前作のコンセプトである"破壊"と自由度の高いアクションという部分を数段高めよう、という意味はあります。前作では、Xboxの性能についてはまだ手探り状態でしたが、いくつかタイトルを作ってきた経験をフィードバックさせているので、グラフィック、破壊の演出、敵のAI思考など、すべての面でパワーアップしています」（竹内）



↑前作を継承しながら、さまざまなパワーアップが[illegible]られている。"百鬼討伐"の意味の詳細は……？

新主人公・安倍晴明のイメージは"白拍子さん"!?

『百鬼討伐絵巻』の新要素は、第一にもちろん主人公。この主人公をもっと知りたい！

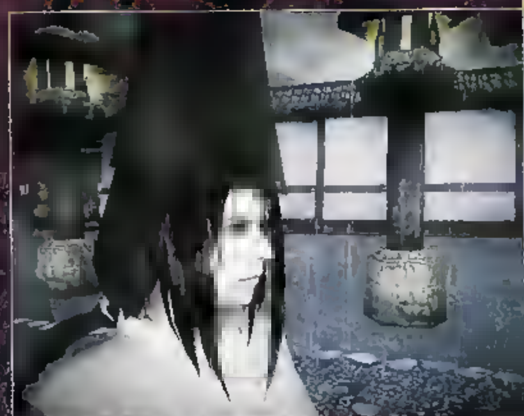
「前作の主人公、ライコウは、記号的な表現をすると"サムライ"だったわけですが、続編である『百鬼討伐絵巻』では"平安時代"を象徴するまた違ったキャラクターがいないかな、と考えていました。そこで"陰陽師"の登場となりました。安倍晴明というキャラクターを押し出して、前作とは違ったアプローチ……"サムライ"ではなく"陰陽師"という部分での破壊表現、戦いかた、アクション性、ゲーム性というものを楽しんでいただけるんじゃないかな、と思っています」（竹内）

前作に比べると、セリフもあり、顔も見せ、実在の"安倍晴明"の名前をフルに使用（？）している今回の主人公は、非常にキャラクター性を前面に出している気がするが……。

「そういうアプローチは、確かに入れています。前作のライコウというキャラクターが好き、というユーザーさんもいました。しかし、もう少しキャラクターというものが前面に出たほうがよかった、という要望も多かったんです。そこはユーザーさんの好みというのがあるのですが。そこで、今回は安倍晴明というキャラクターを使って、そういったキャラクター性という部分も出せればいいなあ、とは考えています。また、先ほど言ったように前作のライコウが好きだ、という方もいらっしゃいますので、そういった方には別の形でフォローできる要素を入れています」（竹内）

安倍晴明とライコウの違いって？

「安倍晴明のもともとのイメージは"白拍子さん"なんです。だから、どちらかといえば舞うように敵を倒したり、優雅に敵をさばく、という感じです。前作のライコウは力強く敵を吹き飛ばしていく"力"のイメージが強かったと思うのですが、安倍晴明はどちらかというと"技"のイメージ。もう少し優雅で曲線的なイメージです。和風という世界観ではひとつの特徴的な部分だと思うのですが、こういう面が新しく楽しめるようになれば、と考えています。また、こうした特徴はアクションにも反映されます。前作とは違った、舞うような技を見せ



↑貴重な安倍晴明のアップ。色白の線の細いタイプに見受けられるが、いかなる"破壊"を見せてくれるのか？









美麗さアップの新ステージは平安京を再現？

『O・TO・GI』といえば平安時代をモチーフにした美しいステージ。新ステージの特徴は？

「前作は、平安時代というものを舞台にはしていたのですが、直接的に"平安時代"をグラフィックとして提示する、という意味では弱かった。今回は、平安時代の世界観、そしてキャラクターが陰陽師である、という点からも、"平安京で活躍しているキャラクターです"、"平安京の世界です"、"平安京のストーリーです"というものをやろう、と思っています。そういった意味で、平安京をまるまる、というわけではないのですが、その一部を忠実に再現している、あるいは平安京そのものをイメージさせるか、ほぼそれに近い状態にさせる、という舞台を作って、その中でキャラクターを活躍させます。グラフィックの面では、より平安という世界観が感じられるものになります。誰が見ても平安京、あるいは平安時代に近い、というのはわかっていただけると思います。けっきょくぶっ壊しちゃうんですけどね（笑）」（竹内）



←白く輝く鳥居、連なる滝、水車、苔むした岩……幻想的な風景だ。





➡古びた橋と門が見える。田舎じみた風景っぽいが、これもまた平安時代のいち風景といえる。





⬆➡金色に輝く屋敷内、天を舞う船？……前作にも似たイメージのステージはあったが、描画が進化している。







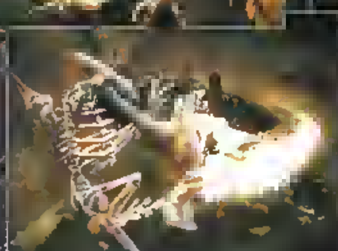
舞うように百鬼を討つ！

力のライコウ、技の晴明









⬆➡ダイナミックなライコウと比べ、優雅な技で勝負の安倍晴明。おかげでアクション性も高まった？



つつ、ダイナミックに建物などは壊していく、というのは前作同様……というより、じつは前作よりもすごくなっています。結果として"破壊"という表現は同じなのですが、そこに至るまでのプロセスが違っている。結果的には"破壊"であるものの、前作とは異なるプロセス、アプローチで壊れていくので、またちょっと違った印象、爽快感というものがでてくるはずです。とにかく『百鬼討伐絵巻』はアクションゲームの続編なので、"アクションとしてできること"というものも、今回はいろいろと増やしています。それら"アクションとしてできること"として増やした部分も、ゲームをしていくうえでの駆け引き、ゲームの自由度の幅というものを広げていると思います。そのあたりは、プレイしていただければ前作と違う印象を持つのは間違いないと思います」（竹内）

旧主人公・ライコウの出番は？

前作『O・TO・GI〜御伽〜』



⬆ライコウファンに朗報！「ライコウ好きの方にも何らかの形でフォロー」ということだが、その内容とは？

キャラクターの成長など、システム面にも新要素！

『百鬼討伐絵巻』の新しい要素は主人公だけはない！……はず。システム面でも進化が見られると思うのだが、はたして……？

「前作も、アクションゲームとはいえ、キャラクターの成長要素がありましたね。前作は敵を倒して経験値を得てレベルアップしていくことで強くなっていく、という、ある意味オーソドックスな成長様式をとっていました」(竹内)

すると、『百鬼討伐絵巻』では、前作とは異なる成長システムが用意されている？

「前作とはその点は違います。今回は、プレイヤーが自分のプレイスタイルでキャラクターを成長させることができる、というシステムを構築しています。ですから、前作よりも自由度の高い成長のさせかた、というか、自由度の高いアクションのプレイのしかたが可能になっています。それに先ほどの安倍晴明自身の前作とのアクションの違いもありますので、前作をやりこまれた方も、新鮮な気持ちでプレイできると思います」(竹内)

詳細は次号以降ということで……。



↑妖鬼を倒して成長するのは前作と同様のようだが、ただのレベルアップではなさそう。新システムに期待だ。

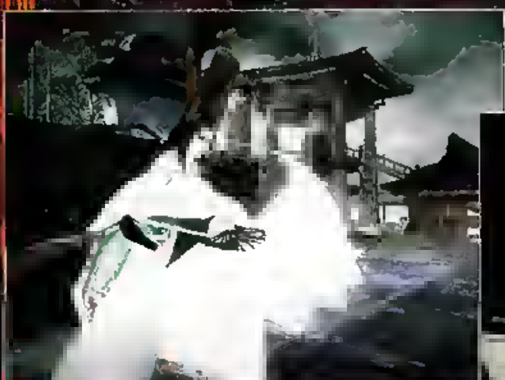
安倍晴明の武器は変更不可？　前作からの引き継ぎ要素

イラストと画面写真を見ると、安倍晴明の武器は扇のようだが、ほかの武器に持ち替えることはあるのだろうか？　大剣を振り回す安倍晴明はちょっと想像し難い。それに黄泉津比良坂姫（ヨモツヒラサカノヒメ）による武器売買が『百鬼討伐絵巻』にもあるとは思えないが……。

「基本的には、前作にあった要素というものは、だいたいあります。ただし、前回と同じアプローチを今回もユーザーさんにしているか、というと、そのあたりは少しアレンジしています。しかし、前作でできたことは、今回もほぼできると思っていただいていいです。続編なので、"前作でできたことができなくなり、代わりに新しいことができる"というよりは、"前作でできたことは今回もできる、そのうえで新しくこんなこともできるようになりました"というほうが、ユーザーさんにとってもいいことだと思いますから。前作をプレイしていただいたユーザーさんは、今回も安心して遊んでいただけると思いますし、前作は遊んでいないという方も、『百鬼討伐絵巻』をプレイしたあとで前作をプレイしてみよう、と思ってやっていただいても、それほど違和感はないと思います」(竹内)



←白拍子が舞うごとく、扇を変幻自在に舞わせて闘う安倍晴明。たいへん絵になる姿だが、前作同様に大剣や棍棒に持ち替えて闘う姿は……。異なる扇へと持ち替えることになる？





➡優雅に百鬼を滅す！　闘って妖鬼を倒していけば、それによって主人公も強くなっていくのは前作と同様のよう。しかし、ただ経験値を重ねてレベルアップではない、というが……。



↑巫術は今回も健在のようだ。これは前作の"胡蝶"に似ているが、巫術も同じものになるのだろうか？　遠距離戦での頼れる技になりそうだが、成長とともに身につけるものらしい。その手段、方法は？

前作キャラクターの再登場は、ユーザー次第？

新主人公の魅力の一端がのぞけたところで、気になるのは前作のキャラクターたち。『百鬼討伐絵巻』に前作キャラクターの登場はあるのか？

「実際どうなんでしょう（笑）。ユーザーさんが前作キャラクターの再登場を希望されている、という部分もありますが、ゲームとして考えた場合、新しい部分も欲しいなあ、と思っているので、そのあたりはバランスを考えられれば、と思っています。まあ、ぜんぜん出さない、ということはないです。あくまで続編なので、前作と同じことをするのはよくない、と思っているだけで。ユーザーさんがそういったキャラクターが出てくれないかな、という要望が強ければ、『百鬼討伐絵巻』にも入れていこうかな、とは考えています」(竹内)

前作では酒呑童子の人気も高かったことだし。

「個人的にもあのキャラはけっこう好きなので。見栄えがするというか、わかりやすいキャラクターですよね。いま作れば、前作よりも力強く、雰囲気のある感じに作れるんじゃないか、とは思うのですが。興味はあります」(竹内)

全国酒呑童子ファンの諸君、キミたちの声が開発スタッフを動かす！　……かも。

酒呑童子の復活は……？

前作『O・TO・GI〜御伽〜』



↑人気の高かったライコウのライバル、酒呑童子。そのルックスと生き様にしびれたプレイヤー多し。

ストーリー性は前作よりやや強く

主人公の安倍晴明がセリフをもつイベントシーンなどを見ると、『百鬼討伐』は前作よりストーリー性が強いのだろうか？　という思いが……。

「そこはゲームの自由度というのを壊さない程度に、という感じですね。あくまで前作に比べるとストーリー性が強い、という程度です。もともとストーリーが主体のゲームではありませんから。ですから、『百鬼討伐絵巻』も、キャラクターを通して世界観を楽しんでいただける、というレベルのシナリオになっています。その点は、ある程度こちらが狙っていた部分があったのですが、"ちょっとわかりにくい"といわれた部分が前作ではあったので、"よりわかりやすく"……というよりも、"わかる要素"という情報を入れていこうかな、と思っています。前作ではユーザーさんの想像に任せていた部分が大きかったのですが、その想像がより膨らむような情報を入れていく形で、ストーリーなりシナリオなりが構成できれば、と考えています。今回の主人公の安倍晴明にしても、前作のライコウと同様、実在の人物をモチーフにした、という位置付けで、その人物そのままを再現するわけではないのですが、その人物のエピソードにまつわるもの、その人物を想起させるような要素は、積極的に盛り込んでいこうと思っています。さらに、P18のイラストやイベントシーンの"将門"というのは"平将門"がモチーフですし、このいちばん下のイラストは土蜘蛛退治なのですが、これは頼光四天王の"土蜘蛛退治"がモチーフになっています。また、前作では"倒すべき敵"というのが途中まで見えにくかったのですが、『百鬼討伐絵巻』では、最初から"彼らが倒さなければいけない人ですよ"というのを見せようと思っています。その中で将門というキャラクターがいたり土蜘蛛という敵がいたり……というのを提示していこうかな、と思っています」**(竹内)**

ライコウ、酒呑童子を超える？　新キャラクターは……

さて、こうなるとさらに気になるのは、『百鬼討伐絵巻』に登場するはずの新キャラクターなのだが……。登場しますよね？

「もちろん、出てきます。安倍晴明というキャラクターに絡めて新キャラクターを出していこうと思っていますし、それに絡むストーリーというのも、ほかよりちょっと強めにやろうかと考えています。ですから、そういった意味では、前作以上にキャラクターは登場させていくことになるかと思います」**(竹内)**

"将門"も、そうしたなかにおける新キャラクターであるのは間違いない。ところで、先ほどお話に出てきた頼光四天王の"土蜘蛛退治"だが、頼光四天王といえば、前作の主人公"ライコウ"のモチーフとなった源頼光の家臣たちのこと。これはひょっとして、『百鬼討伐絵巻』にも頼光四天王が絡んでくるのでは……？

「鋭いですねえ（笑）。右下のイラストにも安倍晴明以外の人影が見えますけどね。でもどうでしょう？　イラストを見ながらいろいろと想像してみるのも楽しいですよ」**(竹内)**

ちなみに、現在の開発状況は？

「70パーセントくらいでしょうか。大まかな部分はすでにできあがっていて、動かすことができるほどになっています。9月下旬の東京ゲームショウでも出展する予定ですので、楽しみにしていてください」**(竹内)**

9月下旬まで待てない、という『O・TO・GI』ファンの方々、本誌は次号以降も新たな情報をつかみ次第、紹介していく。新システム、新キャラクター、けっきょく多くの謎を残したままになってしまった第一報だが、次号以降、その謎は少しずつ明らかにされていくはずだ！



↑安倍晴明に迫る土蜘蛛の群れ。『百鬼討伐絵巻』における定番の敵となるのだろうか？

モデルとなった"土蜘蛛退治"とは？

下のイラストにあるのは、実在の伝説"土蜘蛛退治"をモチーフとしたもの。その内容は……。

伝説はふたとおり。ひとつは、上空に現れた巨大なしゃれこうべを，源頼光と従者の渡辺綱（わたなべのつな）が追う話。やがてふたりは1軒の小屋にたどり着き、そこにいた怪力の少年・怪童丸（＝金太郎、のちの坂田金時）を従者に加えながら，なおもしゃれこうべを追って地下洞窟に。洞窟にいた美女の妖術にかかり、一行は蜘蛛の糸に絡め取られるも、激闘の末、美女に化けていた巨大な土蜘蛛を討ち取る。

もうひとつは、源頼光が原因不明の病に侵され、屋敷内で臥せっているところから始まる。病床にはべる四天王を横目に、頼光の命を取りに悪鬼がやってくる。危ういところで気づいた頼光が、悪鬼の頭目（土蜘蛛）に斬りつけ、四天王がとどめをさすと、頼光はたちまち病から回復する。

この伝説は、能や歌舞伎に脚色され、その場面も数々の浮世絵に描かれている。と、ここまで紹介しながら本当に頼光四天王が『百鬼討伐絵巻』に関係していないとバカみたいだが、雰囲気を感じるためにも知っておいて損はない。

"土蜘蛛退治"といえば……



次号以降の続報、見逃せぬ！



↑左下に安倍晴明が見えるが、そのさらに左下、左上の柱の上、右上の土蜘蛛の上で巨大な斧を振るう人物、手前の武将のような男が見てとれる。イメージ画ではあるが……。



ユリシーズ星系の未来は4人の戦士に託された！

Story

西暦2340年、人類は地球から遠く離れた星系へと住む場所を広げ、他の種族・生命体と共存するようになっていた。政治・経済といった営みの中心には、特定の惑星で産出されるさまざまな資源が存在しており、それらを巡っての争いは、ユリシーズ星系を束ねる"連邦"により均衡が守られていた。

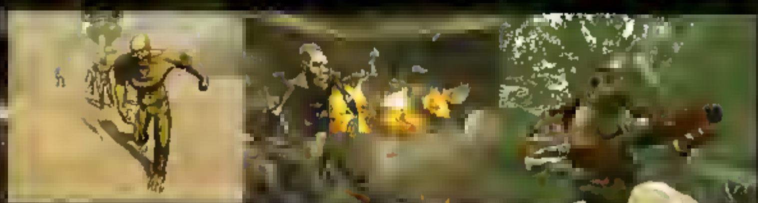
この時代、クローン技術の発達により、新兵の採用や訓練はすでに過去のものになっていた。兵士たちはクローン再生によってくり返し復活を遂げ、また新たな戦場へと送り出されていく。死をも超越した戦士たちから成る兵力を"連邦"は有し、彼らが最前線で平和の維持に大きく貢献していた。

力のバランスを保ってきた"連邦"が史上最大の脅威にさらされたいま、人類の、そして星々の未来は、あるエリート戦士たちの手に委ねられようとしていた。歴戦の勇士の中から選りすぐりの4人を集めて編成された第23特殊部隊――コードネーム"Brute Force"である！

BRUTE FORCE

今秋 10月 日本発売決定!!





⬆つねに惑星間・種族間の争いが絶えないユリシーズ星系。その行く末はブルートフォースの活躍にかかっている。

宇宙最強の特殊部隊！ブルートフォース見参!!

北米で5月末に発売され、発売2週間で20万本のセールスを突破。Microsoft Game Studiosのタイトルとしては『HALO』を抜いてナンバー1の初動を記録した『ブルートフォース』が、いち早くローカライズされて日本にやってくる！　第1報となる今回は、主人公たちや敵エイリアンなど、魅力的な世界観を余すところなく紹介していこう！





凶悪なエイリアンを倒しミッションを遂行せよ！

タイトル	ブルートフォース		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	シューティングアクション
発売日	10月発売予定	価格	6800円（税別）
開発	Digital Anvil	制作者	
ブロック数		対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch　1-4人　Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能）、Xbox Liveはコンテンツダウンロードのみ対応		

※画面は開発中のものです。

歴戦の精鋭小隊を率いて星々の戦場へ出動せよ！

『ブルートフォース』最大の特徴は、4人のエリート戦士で構成される"一小隊"を操作する、という点である。プレイヤーは、特徴の異なる4人のキャラを状況によって切り替え、多彩な武器を用いて戦いつつ、一方で自分が直接操作していないほかの3人のキャラにも、つねに目を配らなければならない。誰をどう動かすか？ どこで活躍させるか？ といった戦略性も楽しめるアクションシューティングなのである。

本作の開発元はPC用『ウィングコマンダー』などで知られるDigital Anvilだが、制作には『HALO』シリーズでおなじみのBungie Studiosも参加し、さまざまなアドバイスを与えたとのこと。米マイクロソフトが送り出す、新たなSFアクション大作に期待！

⬇➡4人の戦士を使い分けるのが特徴。視点はキャラを後方から捉える3人称視点（3rd person view）だ。



第三者視点の3Dシューティング！



多種多様な武器＆アイテム！

登場する武器は約30種類にも及ぶ。弾丸系からレーザー系、近距離用から遠距離用まで、その種類はじつに多彩。各キャラは2丁まで武器を装備できるので、選択も重要になりそうだ。



最大4人までのチームプレイ！

本作では、画面分割によって最大4人での同時プレイが可能。各種対戦はもちろん、4人のプレイヤーがそれぞれ違うキャラを担当し、同じ小隊に参加するという協力プレイも可能なのだ。

敵種族・生命体 Enemies

ブルートフォースが相手にするのは、さまざまな惑星の異星人たち。それぞれ独自の文化を形成しているようだ。

シアー族



カルト集団"ソード オブ シャドゥーン"の信者たち。教祖シャドゥーンの野望のためにはみずからの犠牲もいとわない。武器の使用はせず、サイキックパワーで攻撃してくる。

ミュータント



惑星カスピアンの初代入植者たちを祖先に持つが、長年にわたる過酷な労働と科学汚染により、心身ともに異変を遂げてしまったモンスター。連邦に対して極めて反抗的な集団だ。

フェラル族の反逆者



フェラル族は元来、連邦に属す種族であったが、シアー族の洗脳装置によって非常に危険な敵となってしまった。ブルートフォースのひとり、ブルータスはこのフェラル族である。

カスピアン民兵



富と権力への誘惑から、悪徳商人"エドワード・キングマン"に忠誠を誓った、惑星カスピアンの元民兵軍兵士たち。連邦の最新武器を装備しているため、手強い相手となる。

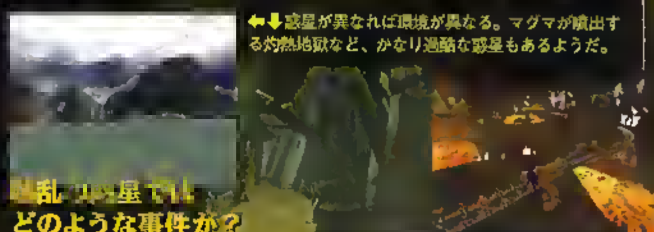
ユリシーズ星系 Worlds

本作の舞台となるのは、さまざまな惑星が連なるユリシーズ星系の6つのワールド。ブルートフォース小隊は与えられた作戦ごとに、問題の惑星へと急行するのである。



➡頑丈そうな外壁に囲まれた戦場。敵の前線基地か何かだろうか？

⬅⬇惑星が異なれば環境が異なる。マグマが噴出する灼熱地獄など、かなり過酷な惑星もあるようだ。



動乱の惑星では
どのような事件か？

システムリンク System Link

残念ながらXbox Live対戦には未対応の本作だが、システムリンクケーブルを使ってXboxどうしを接続すれば、最大8人までのデスマッチが可能。4対4のチーム戦や1対7のサバイバル戦などが楽しめるぞ。



⬆もともと4人編成の部隊で戦うゲームなので、4対4のチーム戦はとくに燃える!?
※この画面のみ海外版です。

4人の戦士に4つの力！
戦況に応じて使い分けろ！

ブルートフォースは、種族も能力も違う4人のエリート戦士からなる特殊部隊である。各キャラはそれぞれ特徴的なスペシャルアビリティ（特殊能力）とスキル（専門技術）を持っており、プレイヤーはいつでも瞬時に操作するキャラを切り替え、それらを使い分けることができる。また、具体的な詳細は不明だが、キャラによって使える武器、使えない武器等の性能差も存在するようだ。特定のキャラのみで戦い続けるのもいいし、戦況に応じてキャラを切り替えながら進めるのもいい。攻略スタイルの幅は広そうだ。



スペシャルアビリティを駆使して有利に戦え！

⬅各戦士はそれぞれスペシャルアビリティと呼ばれる能力を持っている。使用は無制限ではないので、使いどころがポイント。



➡4人の戦士は作戦中にリタイアしない限り、いつでも自由に切り替えられるのだ。

場面や状況に応じて操作キャラをチェンジ！

Let'sマルチプレイ！ US版で遊んでみた！

海外版をいち早く入手した当編集部。早速、戦士が4人集まってゲームを始めてみたようだが——

フリント（以下F）：じゃ早速、協力ミッションを始めるわよ。
テックス（以下T）：おいおい、ちょっと待って。操作法とかは？
F：『HALO』とほとんど同じ！
全員：了解！（笑）
ホーク（以下H）：確かに、これならすぐに遊べますね。
T：お、早くも敵集団発見。おりゃ〜、漢（おとこ）撃ちじゃ〜！（と言いながらベルセルク発動）
F：ここの扉が開かないわね。みんな、スイッチを探すのよ！
H：透明になって、あの建物の中、見てきます。……ありました〜。
ブルータス（以下B）：ねー、俺は何したらいいの、遊藤くん？
F：小林さ——いやブルータスは獣だし適当に暴れてればヨシ！
H：この敵、強いですよ。一発くらうと体力がガクっと減る。
T：ロケットランチャー撃つんで、みんなそこから離れろー。そーれ、ドカーン！と。
B：うわっ、俺、思いっきりダメージ食らってんだけど！（笑）
T：あ、コブラ——いやブルータスだったのか。敵かと（笑）。
F：前線で怪しい動きしてるからですよ。ほら、危ない！
B：あ、また撃たれた！（笑）みんな、わざと撃ってないか？
T・H・F：撃ってないですよ〜。（と言いつつ照準はブルータス）



⬅US版のパッケージ。画面分割ならではの気軽さが楽しいマルチプレイのうち、今回は（いちおう）協力プレイで遊んでみた。



破壊の限りを尽くす戦慄の狂戦士

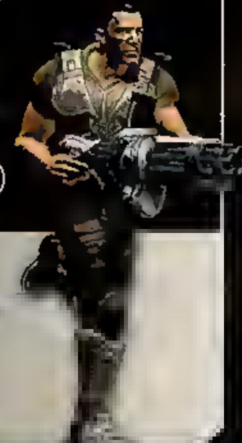
ライフル、キャノン、ミサイルなどの重火器を好んで使う、武器使用の第一人者。その戦闘スタイルは非常に激しく、視界に入るものすべてを破壊しまくるという。スペシャルアビリティは、装備しているふたつの武器を同時に使って敵をせん滅する"ベルセルク"（バーサーク）！

TEX テックス



⬅さまざまな武器を操って豪快に撃ちまくるテックス。突進型の肉体系戦士だ。

SPECAIL ABILITY ベルセルク



TEX：DATA

種族：人間（MALE）

スキル：攻撃用装備，爆弾処理

ブルートフォースの4人の中で、もっとも重い武器を装備できるのがこのテックス。武器の扱いに関しては，かなり期待できるだろう。また，敵のあらゆる爆発物の点火を解除する，爆弾処理の能力も備えている。

死をも超越し

⬇どのキャラを前に出して戦うかはプレイヤー次第。テックスで強引に切り込んでもいいし，フリントの狙撃を使って敵の数を減らしていくのもいいだろう。



⬆ブルートフォースの拠点となるブリーフィングルーム。ここで司令官から作戦の説明を受け，前線へと向かっていくようだ。

BRUTUS

ブルータス



SPECAIL ABILITY スピリット オブ ベンガー

⬆ブルータスは神秘的な力を使って戦う野生の戦士。銃器の扱いも得意で、とくにライフルを好んで使うようだ。



科学を凌駕する フェラル族の霊力

屈強なフェラル族の戦士であるブルータスは、スペシャルアビリティとしてフェラル族の神"ベンガー"の力を呼び起こすことが可能。霊力発動中は、ライフが自動回復するほか、体当たり攻撃で敵を瞬殺したり、敵などの有機体を熱量で感知できるようになるのだ。



➡通常は二足歩行だが、素速く移動するときは四つ足になって地面を駆ける。

BRUTUS：DATA

種族：フェラル族（MALE）

スキル：野獣の感知能力、神の戦士

ブルータスはスピード、隠密性、強靭なボディを兼ね備えた、ひとつの兵器とも言うべき戦士。野生の力により、ほかのメンバーが気づかないような事象を鋭く感知することもできる。

HAWK

ホーク

SPECAIL ABILITY ステルス



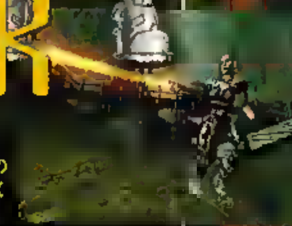
➡敵の背後から近づいてバッサリ。パワーブレードはホーク専用の暗殺武器だ。



姿を消して暗躍する 諜報のエキスパート

潜入や偵察活動を専門とするホークは、俊敏なスピードの持ち主。スペシャルアビリティの"ステルス"を発動させることで透明になり、敵に気づかれずに忍び寄ることが可能だ。また、音をたてずに敵を倒す目的で設計された"パワーブレード"は、彼女だけが装備できる特殊武器なのだ。





➡扱える武器は軽量のもののみ。最低限の装備で動くため防御力も高くはない。

HAWK：DATA

種族：人間（FEMALE）

スキル：パワーブレード、システムバイパス

情報収集能力に長けた寡黙なスパイ、それがホークだ。警報システムの無効化や電子ロックの解除といったスキルを持っているため、スペシャルアビリティのステルスを併用すれば、どんな場所への潜入も楽勝？

た歴戦の戦士がここに集結！

FLINT

フリント



FLINT：DATA

種族：サイボーグ（FEMALE）

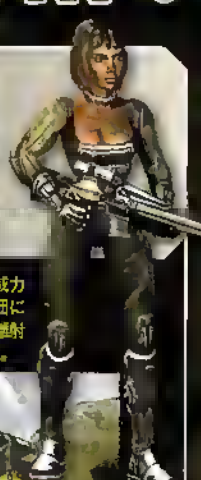
スキル：エアリサイクル、アドバンス スナイピング

重火器は扱えないものの、遠距離からでも脅異的な正確さで敵を仕留めることができるフリント。また、サイボーグである彼女は呼吸を必要としないため、毒ガス系の攻撃や場所に強いという特徴も持っている。



悪魔のような精度で撃ち抜く サイボーグ・スナイパー

フリントは、通常の人間を遙かにしのぐ身体能力を備えたサイボーグ戦士。超高性能な人造眼球がインプラントされているため、ほかのメンバーよりも高倍率で照準を合わせることができるぞ。スペシャルアビリティを発動すると、前方広範囲の敵を自動照準で狙撃！



⬇後方からでも威力の高い武器で敵団に大ダメージ。遠距離射撃はお手のものだ。



SPECAIL ABILITY アドバンス ターゲット

⬆スペシャルアビリティ発動中は、前方の敵を自動的にロックオン！ 移動しながらでも正確な狙撃が可能となる。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

乱世を駆けめぐる 爽快活劇!

真・三國無双3
SHIN・SANGOKUMUSOU ®

『三国志』を題材とした、壮大なスケールでくり広げられる歴史アクションゲーム『真・三國無双3』が、ついにXboxに登場！ あの爽快感を、Xboxで味わえるのだ！

A action	タイトル	シン・サンゴクムソウ3	
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	9月4日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	コーエー	制作者	プロデューサー：ω-Force
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch HDTV		
その他			

天下統一を目指す三国の英雄たち



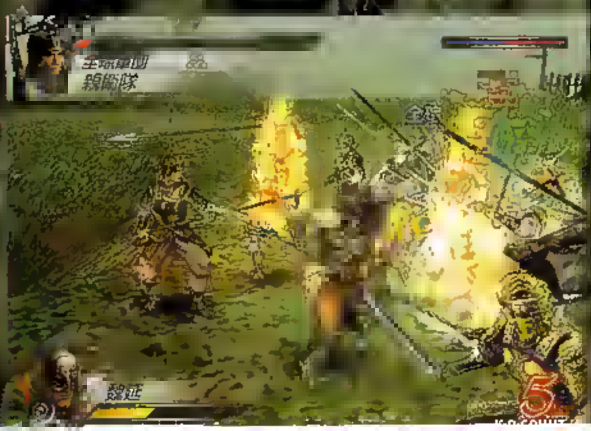
魏 曹操 SOUSOU
才能のある士が数多く集う、魏の君主。文武に長け、乱世をみずからの力で治めようとする稀代の英雄。

呉 孫堅 SONKEN
孫子の末裔とされる英傑で呉の君主。度胸が据わり機略に富む"江東の虎"の呼び名に恥じぬ勇将。

蜀 劉備 RYUBI
多くの義士が力を尽くした、蜀の君主。漢王朝再興するという大儀のために立ち上がった仁徳の人。

爽快歴史アクション再び登場！

一騎当千の強烈な武将を操り、並みいる敵兵をなぎ倒すアクションゲーム『真・三國無双』シリーズ、待望の新作が登場するぞ。群がる敵を豪傑の一撃で屠り去る爽快なアクションは今作も健在。新アクション、新武将も加わって、爽快感は前作以上と言えるだろう。『三国志』に登場してきた数々の有名武将をキミの手で操り、乱世で手柄を立てるのだ！



←登場する武将は一騎当千の猛将ばかり。ふつうの兵士ならば、何人束になって襲ってこようと、相手にならない強さだ。

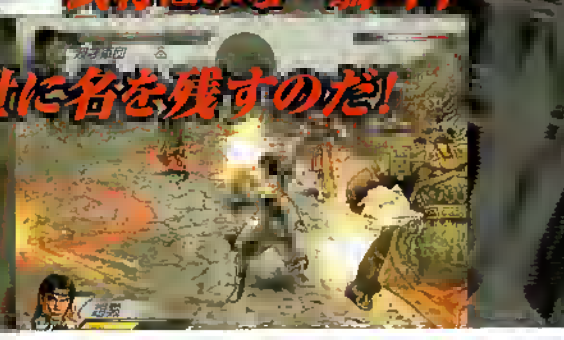
雑兵は一撃で蹴散らせ！





武将はみな一騎当千

乱世に名を残すのだ！



POINT 新システム&新武将が盛りだくさん!

『三国志』という題材と基本的なシステムは変わっていないが、新要素は数多く用意されている。そのひとつが新武将の追加だ。前作でも幾人もの有名武将が登場していたが、今作では魏の"曹仁"、呉の"周泰"、蜀の"月英"が登場するぞ。また前作までの武将にも新アクションが導入され、より個性的になった。人数が多く、どの武将を使うか悩んでしまうだろう。



⬅⬆新たに登場した武将の力は、まったくの未知数。しかし歴史に名を残す武将なので、十分な力を持っていることだろう。

NEW CHARACTER2

曹仁 SOUJIN

曹操の従兄弟。剛胆にして武芸百般に通じ、弓術、馬術を得意とした、歴戦の勇である。



⬆⬅盾に槍が備わった、珍しい武器で戦う。どういった戦いかたをするのか、楽しみな武将。

NEW CHARACTER1

周泰 SHUTAI

もとは海賊だが、孫策に帰順する。身を盾にして孫権を救った名誉の傷が残っている。



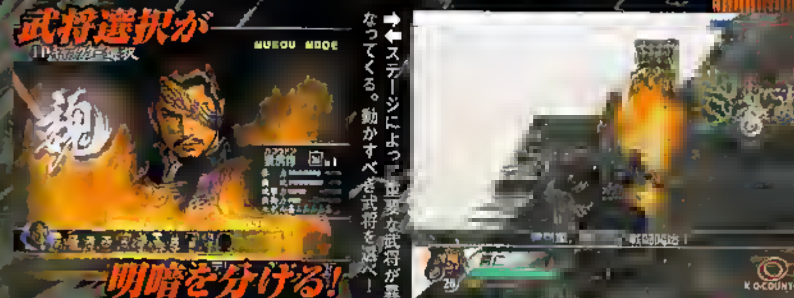
➡修羅場を潜り抜けてきた周泰の武力は、期待して間違いなし! 呉を勝利へ導くだろう。

POINT 無双モードシステムが一新!

ストーリーを展開していく"無双モード"。前作では武将を決め最後まで話を進めていったが、今作では国を決め、それにそったストーリーが展開する。ステージごとに武将を選択できるので、作戦上重要な武将を動かすなど、臨機応変に対応することが可能だ。



⬅ステージ数は、50以上におよぶ大ボリュームだ!



➡⬅ステージによって重要な武将が異なってくる。動かすべき武将を選べ!

POINT 驚きの新要素はまだまだあるぞ!

前作よりもさらに練られているのが、ステージごとの仕掛けだ。巨大な風車による妨害や幻の兵士など、驚きの計略がステージごとに待っているぞ。

オリジナルの武将や護衛部隊のエディットもでき、やり込み要素は一層高まった。Xboxならではの5.1ch対応で臨場感あふれるプレイも楽しめるぞ。原作ファンならずとも、アクション好きには最高の1本となるはずだ。



➡⬆巨大風車の起こす風により、先に進めない場面もあるぞ。風車を破壊して、敵の計略を打ち破るのだ!

NEW CHARACTER3

月英 GETSUEI

天文から地理・兵法と広く学問に通じ、諸葛亮を陰で支えた妻。戦場では刃を振るう女傑であった。



⬆諸葛亮同様、知で蜀を支えてきた人物であるが、今作では戦場に出ても力を存分に発揮するようだ。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

不遇の主人公と7人の女性を中心に物語が展開



藤原 マナ

主人公を幼いころから育ててくれた，いわゆる里親。主人公から離れることなく，いつも守ってくれる，けなげな女性。

身　長：165cm
体　重：58kg
スリーサイズ：85-54-86
血液型：不明
誕生日：不明
趣　味：勇介の絵のモデル，勇介のそばにいること
好　き：勇介に会うこと，生きていること
嫌　い：とくになし



村に住む，おしゃべりな女の子。何事にも興味を示し，遊び全般にさまざまな知識をもつ。いつも活発的。

身　長：155cm
体　重：45kg
スリーサイズ：81-52-83
血液型：B型
誕生日：6月14日
趣　味：ビデオゲーム，料理
好　き：おしゃべり，勇介
嫌　い：おもしろくない人，納豆

日比野 さえか



本作の主人公は，"夢幻"と呼ばれる町に幼いころ捨てられ，その地でマナという女性に育てられた青年"勇介"。母親であり，兄弟であり，恋人ともいえる存在のマナとの生活を幸せに感じ，これからもずっとその生活が続くと信じて疑わない彼。しかし，何人かの女性との出会いを機に，その生活に変化が生じ始める……。このような流れで本作は始まる。システム面はオーソドックスなタイプながらマルチシナリオを採用し，登場する7人の女性キャラそれぞれに深いストーリーを設けている。彼女らとのやり取りを通じて，心温まる話が語られるのだ。



↑本当の親を知らないながらも，小さな町で幸せに暮らす主人公。そんな彼の前に現れる7人の女性たち。



↑初めはマナと雪江，さえかとしか面識のない主人公。その後新しい出会いを通じ，運命の歯車が動き出す。



➡身寄りのない主人公を育ててきたマナ。主人公にとってかけがえのない人物で，物語に深くかかわってくる。

きゅっと切なくなる ハートフルラブストーリー

青い涙 ―あおいなみだ―

人と人のふれあいを通じて，心をほんのりと温めてくれる恋愛アドベンチャー。第1報となる今号では，特徴的なその世界観と主要キャラを紹介。

A adventure

タイトル	アオイナミダ		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛アドベンチャー
発売日	2003年発売予定	価格	6800円（税別）
開発	パンサーソフトウェア	制作者	プロデューサー：佐藤健次
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	・5.1ch		
その他			

つぎつぎと内容が変わる奇想天外なストーリー

夢幻編、回想編、現代編の3部構成になっている本作のストーリー。さらにそれは右下にあるチャートのように細かく分けられ、始めの夢幻編では主人公の日常とメインキャラとの出会いが語られる。そしてつぎの回想編では内容ががらりと変わり、ファンタジー世界を彷彿とさせる空想的なお話になる。回帰編は現代編の前半パートで、現代社会の日本が舞台という、また一転したストーリー。そこから連結した話が語られるのが旅情編で、これは現代編の中盤パート。そしてここから各キャラのストーリーへと派生する。それまでの行動により、どのキャラのストーリーになるかが決定され、エンディングへと向かうのだ。

ストーリーの流れ
夢幻編 → 回想編 → 回帰編 → 旅情編 → 各キャラの個別ルート ＋ α？

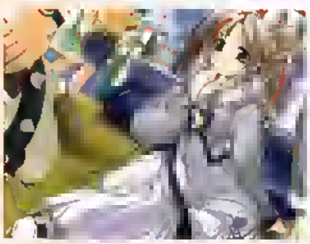




←↑前半から中盤のストーリーでは、まったく関連性がないように思える展開が待っている。後半では各キャラのストーリーに分かれ、さらに行動しだいでは……。

制作は韓国有名集団"CDPA"

制作担当の"CDPA"は韓国で有名なクリエーター集団。その中心人物がシナリオやディレクター担当のMOONZEROとデザインチーフのANICD。前者は1994年の小説「レギオス」以後、数多くの小説と漫画の原作を手がけている人物で、彼の作品のキャラデザインをおもに担当してきたのが後者の氏だ。



←韓国版、NEW TYPEを始めとした媒体で、多くの小説や漫画を手がけたスタッフが制作。



白鳥 雪江

いつも野原に座って海を見ている天然系少女。人が見ることのできないものを見て聞くことができ、的確な天気予報を行える。

身　長：172cm
体　重：60kg
スリーサイズ：90·56·88
血液型：A型
誕生日：3月7日
趣　味：地質調査、天気予報
好　き：マナが作る料理、空を見ること
嫌　い：怖い人、自分が作った料理

ジン ユリ

いつも笑顔を絶やさない韓国出身の少女。みずから、ひとりでもよく遊べる性格と言い、いつもそばには彩がいる。マイペースでおっとり。

身　長：157cm　体　重：52kg
スリーサイズ：79·53·80
血液型：O型　誕生日：8月29日
趣　味：温泉経営
好　き：彩、お風呂に入ること
嫌　い：犬、集団（宗教、同好会など）



工藤 晴子

もえみの母。毎日娘といっしょに散歩をするほど仲がいい。娘のことを愛し、主人公の住む町と町のすべての人たちを愛している。

身　長：167cm　体　重：62kg
スリーサイズ：92·58·89　血液型：B型
誕生日：6月6日　趣　味：読書、テレビ
好　き：散歩、ショッピング
嫌　い：ねずみ、ゴキブリ

工藤 もえみ

主人公の隣りの家に住み、何事も深く考えて理解しようと努力する、素直な子。小さくやわらかいものが好きで、ドジなところが多い。

身　長：149cm　体　重：41kg
スリーサイズ：68·47·69　血液型：O型
誕生日：12月13日
趣　味：母のお使い、料理
好　き：甘いもの、かわいいもの
嫌　い：努力

志水 彩

芯の強い活動派。ふだんははきはきしているが、ユリに関することすべてに興奮する、自称ユリ愛好家。

身　長：162cm　体　重：55kg
スリーサイズ：87·56·88
血液型：AB型
誕生日：5月1日
趣　味：ミュージカル、演劇全般
好　き：カウンセリング、パーティー
嫌　い：利己的な人

緊急速報!!
Urgent news flash!!

オンラインで最大8人対戦か！ひとりでも多人数でも楽しめる謎解き3Dアクション!!

サイバーアクションアドベンチャー

DRONEZ

オフラインでは最大4人、オンラインでは8人まで対戦が可能なアクションアドベンチャー。プレイするたび敵や武器が変わる、やりこみ要素満載の1本だ。



タイトル	ドロンジー（仮題）		
発売元	メトロ スリーディジャパン	ジャンル	サイバーアクションアドベンチャー
発売日	2003年冬発売予定	価格	未定
開発	Zetha GameZ	制作者	―
ブロック数	未定　対象年齢 未定	システム対応	5.1ch
その他	Xbox Liveでプレイ時は8人同時プレイ可能		

A action

古きよきアーケードゲームスタイルにXboxを象徴するパワーをミックス

単純にしてハマれる古きよきアーケードゲームのシステムをベースに、近未来の宇宙を背景にしたサイバーパンクな舞台をミックス。さらにXboxだからこそ可能な美しいグラフィックとオンライン要素を加えたのが、この『ドロンジー』だ。敵や武器、ボーナスなどプレイするたびに変わるシステムや、オンラインによるステージやキャラのダウンロードサービスなど、何度も楽しめるための工夫も数多く採用されている。



➡ゲームシステムはオーソドックスなもの。



⬆毎回敵や武器などが変わることで、多彩なシチュエーションを楽しめる。

美麗なグラフィック！オンラインで8人同時プレイ!!



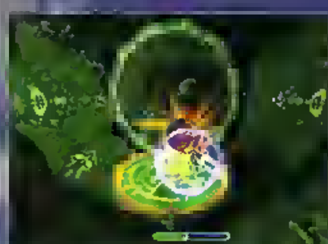
⬅きれいなグラフィックは当たり前。多人数オンラインプレイやダウンロードサービスなど、Xboxならではの要素も多数。

テクニカルで柔軟な頭が必要なアクション

メインモードは各部屋のトラップに気をつけながら謎解きをしたり、行く手を阻む敵を倒したりしながら進んでいくアクションアドベンチャー。左右のスティックを利用した個性的な操作がアクション面を、頭を使わないと先に進めない手ごわい謎解きがアドベンチャー面を引き立たせているのが大きな特徴だ。



⬆左スティックではキャラクターの移動を、右スティックでは攻撃するための"スキャナー銃"の操作を行う、一風変わった操作法。

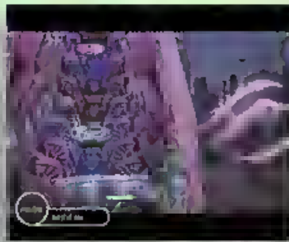




⬆➡敵との戦闘ではテクニカルな操作が、謎解きでは柔軟な思考が要求される、奥の深いゲームシステムだ。

サイバースペースを舞台にしたストーリー

近未来。急病と公害によりみずからを自然にそぐわないものとしてしまった人類。その結果、人々はフィードバックユニットと呼ばれる水中カプセルに浸されながらの生活を余儀なくされ、人類の物理的欲求は自動操縦のサイバー昆虫に管理されてしまう。さらにフィードバックはV-スペースと呼ばれるネットワークに接続され、人々は接続を解くことを禁止される。しかしある日、奇跡的に接続を解くことに成功したのが、若き日本人ハッカー"DOKU"。外界はすでに公害はなく、人類は本来の生活に戻れる状態にあった。そこでDOKUはV-スペースに飛び込み、救いの手を求める。しかし人類を解放するには、ネットワークメモリーに行き、異性物として知覚されるコンピュータープログラムを破壊しなければならなかった……。



↑DOKUから説明を受けるところからゲームは始まる。無事人類を救えるか？

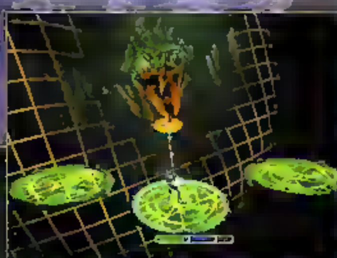
マルチプレイやダウンロードが可能なオンライン

最大8人での同時プレイが可能になる、オンライン接続によるネットワークサービス。もちろん、対戦時にはボイスチャットも可能。また、新しいキャラとマップをダウンロードすることもできるのだ。

また、オンラインでプレイできるモードはふたつ用意されている。最大8人が同じゾーンで戦い、5ステージのあいだを行き来することのできる"マルチプレイヤーデスマッチ"と、全員同じステージでチームを組んで戦う"チームデスマッチ"がそれ。いずれもオンラインのみのモードだ。



←専用のモードが楽しめる。（画面はすべてオフラインのもの）





↑多人数による同時プレイだけでなく、ひとりプレイ用のオフラインサービスも用意。幅広いサービスが受けられる。

↓ダウンロードサービスでは、オフラインでは手に入れることのできないマップとキャラクターを入手することができる。

↑ピア・ツー・ピアによる接続方法で最大8人までの同時プレイが可能だ。





←オンラインで楽しむことのできるモードはそれ専用。オフラインとはひと味もふた味も違ったプレイが楽しめる。いずれも多人数プレイが前提となったモードなので、熱く燃えること必至。

能力の異なる操作キャラクター

ゲームスタート時に選べるキャラクターは2種類。始めはふたりから選択することになるが、ゲームを進めることで新たなキャラが出現し、たくさんの中から選択できるようになる。キャラごとに違ったスキルをもっているので、それぞれのステージに合わせた人選が可能。敵や戦術に合わせたキャラを選ぶことが、ゲームクリアーへの近道なのだ。

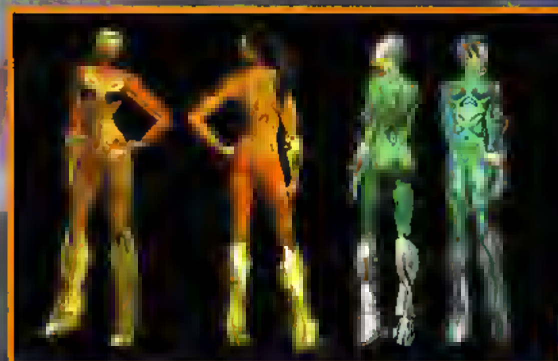


↑デフォルトで選べるキャラクターは男性ひとりと女性ひとり。キャラクターごとのスキルをうまく使って人類を救っていく。



Sidd

ネットワークに興味を持つ正義感あふれるしごく一般的な人物。能力、知力ともにごくふつう。



Eva

IT関連を専攻している学生で、ネットワークの研究に情熱を注ぎ込み、自由にあこがれている。

シングル、マルチともにモードは豊富

前述したオンラインのモードに加え、オフラインではひとりで遊ぶためのモードが3種類と、4人まで同時にプレイすることのできるモードが2種類ある。シングル向けのモードは、ゲームの流れを学べる"チュートリアル"と、12ステージにおよぶストーリーを解き明かしながらボスを倒すことが最終目的になる"ストーリー"、そしてステージ内に隠された場所を捜しだす"タイムアタック"がそれ。マルチ向けは、いち早くゴールを目指す"4プレイヤーレース"と、2対2の団体戦を行う"SUMO"のふたつが、遊ぶことのできるモードだ。

⇒↓マルチプレイは画面分割。（画面はひとり用）







↑メインは"ストーリー"だが、それ以外の場所で新キャラや衣装をゲットできる。



高性能戦闘機 戦闘妖精雪風 ～妖精の舞う空～

雪風 Xboxへと テイク・オフ

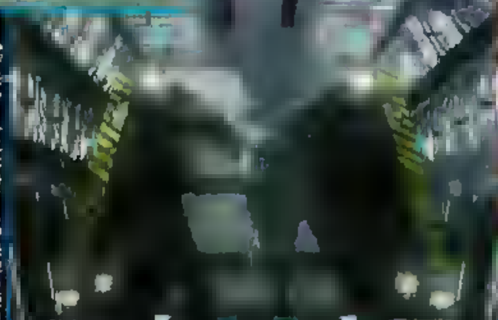
いよいよ発売までわずかとなった、Xbox版『雪風』。多くのファンに愛された傑作SFが、フライトシューティングとしてどうアレンジされたのか。その内容を一挙総ざらい！

タイトル	セントウヨウセイユキカゼ ヨウセイノマウソラ		
発売元	アクアシステム	ジャンル	フライトシューティング
発売日	8月7日発売予定	価格	5800円（税別）
開発	アクアシステム	制作者	ディレクター：[illegible]
ブロック数	8ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	マチックス2プロジョイスティック対応		





←↑雪風を自分の手で飛ばせる――原作ファンが待ち望んでいた夢がついに現実のものに。フライトシミュレーターとしての完成度もかなりのものだ。



→デモシーンにはOVAの映像も使われ、ゲームの雰囲気を盛り上げる。

ゲームのまえに　OUTLINE OF 雪風

南極大陸に突如として出現した霧状の柱。それは、未知の異星体ジャムが、地球侵攻用に造った超空間通路だった。地球防衛機構は、通路の向こう側"惑星フェアリイ"でジャムを食い止めるべく、戦力の大多数が航空機で構成されるフェアリイ空軍(FAF)を設立、ジャムをフェアリイ側に閉じ込めることに成功した。それから30年にわたり、防衛戦をくり広げている。深井零が所属する部隊は、情報収集だけを目的とする部隊――通称ブーメラン戦隊。任務達成のためなら、味方の犠牲さえいとわない。彼らの存在は、この戦いに何を投げかけるのか。

雪風を駆りフェアリイの空へ!!

人類がまだ知らない戦いに挑め!

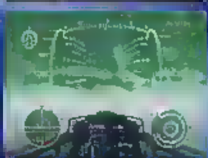
人類と謎の異星体ジャムとの戦いが描かれるSF作品『戦闘妖精雪風』。本作は、現在シリーズが進行中のOVAをベースとした、フライトシューティングゲームだ。プレイヤーは、高性能戦闘機・スーパーシルフ【雪風】のパイロット――シルフドライバーとなり、エメラルド色をした空での戦いを体験していく。

本作が同ジャンルのゲームと大きく異なるのは、雪風という機体の目的が、偵察であるということ。敵を倒すことより、情報を持ちかえり基地へと帰還することが重要なのだ。それ以外にも、緊張感あふれる空戦だけをプレイしたり、初心者向けのチュートリアルなど、さまざまなモードが用意されている。

3種類のコックピットビューが切り替え可能

プレイ視点は3種類を用意。アニメと同じコックピットが再現された臨場感あふれるパイロット視点や、周囲の状況がよりわかりやすい機外視点がある。プレイ中なら、ワンボタンでいつでも切り替え可能だ。

コックピットビュー



リアビュー1



リアビュー2



雪風のおもな兵装

ミサイルや機関砲など、強力な武器を持つ雪風。だが、その搭載数には限りがあるため、無闇な使用は厳禁（エクストラモードを除く）。また、武装ごとに異なる特性があるので、戦況に応じて使い分けることも重要だ。

バルカン



⬆胴体部に搭載された20mmガトリング機関砲。携行弾数は多いが有効射程は短い。

ミサイル



⬇強力だが搭載数の少ない誘導ミサイル。中・短距離、対地など複数の種類がある。

デコイ



⬅相手が発射したミサイルを回避するための装備。フレアやチャフを投下して、敵ミサイルからの回避率を高める。

画面の見かた

機体の状態や戦闘状況などを表示する計器類も、OVAそのままに再現。独特なデザインではあるが、現実の戦闘機同様の機能が、すべて盛り込まれている。作戦を成功に導くためにも、それぞれの機能をしっかり理解しよう。



1. ワイスキーマーク
2. ベロシティベクター
3. ピッチスケール
4. 速度計
5. 高度計
6. 方位計
7. ターゲットコンテナ
8. ターゲット方位指針
9. レーダー画面
10. エンジンゲージ
11. フレア・チャフインジケータ
12. ダメージ表示画面

OVAの要素を完全再現



⬆機体のディティールから地表の様子までもが見事に再現されている。

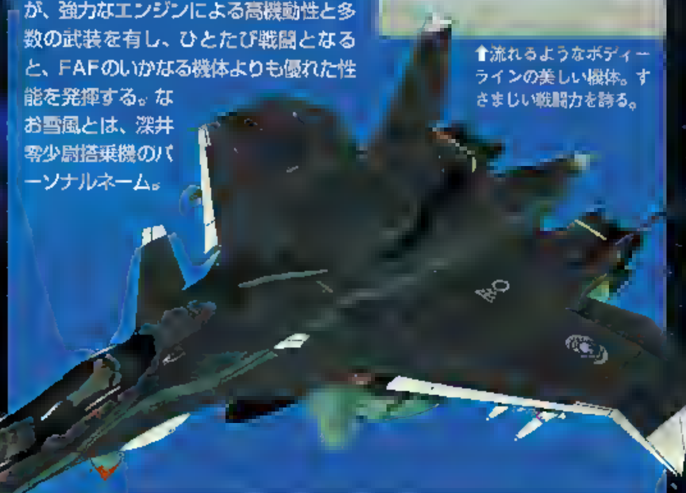
本作に登場するすべての機体は、OVA用として作成された精密3Dモデルを、ゲーム用にコンバートしたもの。ジャムぶれなどの画面効果や、効果音などもOVAと変わらぬ出来栄えだ。

FFR-31MR スーパーシルフ

FAF最強の高速戦術偵察機。ジャム陣営の情報収集を目的とする機体ではあるが、強力なエンジンによる高機動性と多数の武装を有し、ひとたび戦闘となると、FAFのいかなる機体よりも優れた性能を発揮する。なお雪風とは、深井零少尉搭乗機のパーソナルネーム。



⬆流れるようなボディーラインの美しい機体。すさまじい戦闘力を誇る。



DATA 全長：22.2m 全幅：14.65m 全高：5.85m 自重：11746kg エンジン：NX-5011-6/Cフィーニクス MkXIB/Cターボジェット×2 最大速度：M3.0 最大巡航速度：M1.65 実用上昇限度：23300m 機体荷重限界：9G+ 兵装：20mmガトリング機関砲×1門、主翼下ハードポイント×2ヵ所、胴体エンジンポッド横ハードポイント2ヵ所 ※長射程AAM-VII、中射程AAM-V、短射程AAM-III、または高速型HAMシリーズを装備 機体下部にTARPSシステム「エレメント」センサーブレードを装備、その他偵察用各種装備を任意に選択 乗員：2名

GAME MODE 01

作戦目的を達成せよ！ MISSION MODE

ミッションモード

本作のメインモードとなるのが、このミッションモードだ。プレイヤーは深井零少尉となって雪風に搭乗。ミッションごとに異なる作戦目的を達成することで、ストーリーを進めていくことになる。10面以上が用意されたミッションは、戦術偵察のほか、制空、対地、模擬戦闘などと多彩な内容。無闇に戦うだけでなく、ときには空戦エリアからの脱出を優先させるなど、冷静な判断力が必要なのは原作同様。そのシナリオは、小説やOVAをベースにしながら、そのどちらでも描かれることのなかった部分までを補う、ゲームオリジナルとなっている。なお、一度も撃墜されることが許されない実戦そのものの"REAL"と、1ミッションを3回までリトライ可能な"EASY"という2種類の難易度が選択可能だ。

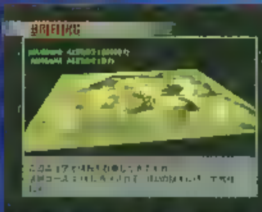


⬆雪風の主目的である偵察任務では決められたルートを飛行していく。

ミッションは複数のシークエンスからなる

ひとつのミッションは、離陸・偵察・戦闘・帰投といった、複数のシークエンスから構成される。それぞれのシークエンスでの条件を満たしていくことで、目的達成へと近づいていくワケだ。なお、どのシークエンスが出現するかは、ミッションごとに異なる。

原作で描かれた物語を体験！



⬆出撃まえにはブッカー少佐によるブリーフィングが行われる。



⬇どんな武装を選ぶかもミッション達成の成否をわけるポイント。



⬆味方を犠牲にしてでも帰還せよ。ブーメラン戦士の孤独な戦いを存分に堪能できる。



⬅突然出現したジャム機が目の前へと迫る。戦闘か離脱か……緊張が走る一瞬だ。

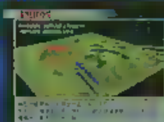
各ミッションの概要

MISSION 01



シュガー砂漠付近への偵察任務。出現するジャム機は少なく、ゲームに慣れるための練習的なミッション。

MISSION 02



早期警戒機より、新型機を含むジャム編隊がTAB15基地に向かっているとの報告。直接交戦にて情報を収集せよ。

MISSION 03



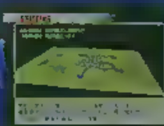
TAB15基地から発進した小隊がジャムと交戦中。現地へとおもむき、上空からの戦術偵察任務を遂行する。

MISSION 04



草原地帯に敵前線基地を発見。地上攻撃を行うファーン部隊を支援するため、敵基地上空の制空権を確保せよ。

MISSION 05



敵前線基地があると予想されるエリアへの戦術偵察。上空を覆う厚い雲を避け、低空を飛行するのだが……。

MISSION 06



シルフィード部隊による陽動作戦にあわせて、低空よりジャム基地へと接近。施設の写真撮影を成功させよう。

原作に登場するほとんどの機体を操縦可能

FFR-31 シルフィード



⬅デルタ翼を持つ双発のステルス戦闘機だ。

風の妖精をその名にいただく、フェアリイ空軍の主力戦闘機。スーパーシルフに対して、ノーマルシルフとも呼ばれる。制空戦闘機としての役割を持ち、超音速巡航と高機動が両立するバランスのよい性能を有する。ゲームでは、エクストラ、VSモードで使用可能で



DATA 全長：18.5m 全幅：13.77m 全高：5.01m 自重：11876kg 最大速度：M2.7

FA-1 ファーン



⬅パワーは、ほか……に及ばないが動きは……

前方に張り出した主翼（前進翼）が特徴的な、単発エンジンの主力戦術戦闘機。機動性に優れた……すい機体であったが、ジャムとの戦争が勃発した当時から使われている。それだけに、シルフィードなどの新型機が出てくると、性能的に見劣りするのは否めない。ゲーム中では、VSモードでのみ使用可能。



DATA 全長：16.45m 全幅：11.56m 全高：4.83m 自重：11876kg 最大速度：M2.1

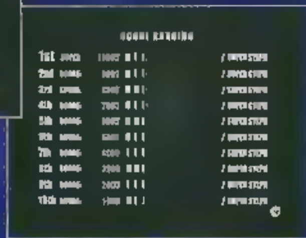
GAME MODE 02
出現する敵機を落とせ！ EXTRA MODE
エクストラモード

ある種ストイックなミッションモードとは反対に、続々と出現するジャム機を撃破してハイスコアを目指す、アーケードゲーム的な楽しみが味わえるモード。プレイヤーが撃墜されるまでゲームは続き、一定時間が経過するとステージクリアー。さらに別のマップで、より手ごわくなったジャム機との戦闘が再開されることになる。このモードに限り、ミサイルとバルカンは無制限に撃てる。敵機をどれだけ撃ち落とせるか、プレイヤーの空戦テクニックがモノをいうことになる。

バルカン・ミサイルが撃ち放題！ 高得点を目指せ！



←使用機種選択画面。さまざまな機体も使用可能だが、機体の性能差が難易度の違いとなって降りかかる。



➡10位までのスコアが使用機体とともに記録される。つぎなるハイスコアを稼ぎだすための指標にしよう。



⬆休む間もなく出現するジャム機と連戦。ダメージを負うごとに低下する機体性能を、どうカバーする!?

GAME MODE 03
2画面分割で対戦!! VS MODE
VSモード

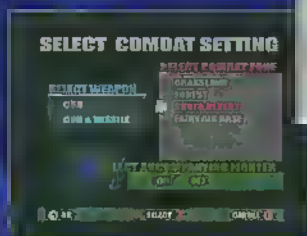
"VS"のモード名が示すように、分割された画面でプレイする対戦モード。プレイヤーどうし、あるいはCPUが操るAI機とで、さまざまな形式の対戦プレイを楽しむことができる。開始まえのメニューでは、それぞれが対戦に使用する機体のほか、戦場となる空域や、ミサイルの使用/未使用が選択可能。さらに、CPUが自動操縦する友軍機をともなってのチーム戦闘も可能だ。ひとりでドッグファイトの練習をするもよし、友だちとふたりで対戦に燃えるもよしと、幅広い楽しみかたが味わえそう。

戦闘機どうしがつば競りあう激しい対戦プレイ！



⬆画面分割で楽しむ対戦プレイ。自機の動きや周囲の状況がわかりやすいよう、後方からの視点となる。

➡戦闘フィールドや武装などが選択可能。さまざまなシチュエーションでの対戦プレイが楽しめる。





⬅対戦終了後には各機の軌道を示したリプレイ画面が表示される。操縦テクニック向上のための参考になるぞ。

主役ともいえるスーパーシルフ以外にも、原作に登場した戦闘機のほとんどが登場するのも本作の魅力。しかもそれらは、エクストラ、またはVSモードで操縦可能。あこがれの機体たちを、みずからの手で飛ばすことができるのだ!!

FA-2 ファーンII



ネーミングからもわかるように、ファーンの後継機種として開発された新型の戦術戦闘機。小型・軽量化された機体に大推力エンジンを搭載し、機動力が向上している。胴体と主翼部分が別々という奇抜ともいえるデザインが目を引く戦闘機だ。



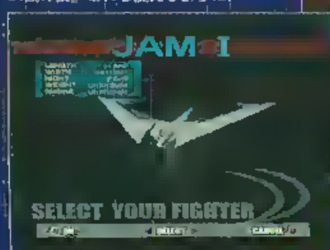
⬅特徴的なシルエットだが軽快な運動性を持つ。

DATA 全長：15.16m 全幅：12.60m 全高：4.76m 自重：11022kg 最大速度：M1.8
エンジン：FNX・5010・KフィーニクスMkXIFターボファン 乗員：1名

ジャム機やあの機体も使える!!

ここで紹介した各機体は、モードごとにもうけられた、特定の条件をクリアーすることで使えるようになっていく（シルフィードは最初から使用可能）。最終的には、ジャム機、グレイシルフ、そしてメイヴまでが、自分の手で操縦できるようになるのだ。

⬇ぶれるように不気味に揺らめくジャム機の姿。これも使えるように！





⬆アンノウン（正体不明）機体グレイシルフ。どんな場面で出現する？

原作者が語る『雪風』シリーズと物語をつむぐという仕事

ゲームの発売を記念して、原作者である神林長平先生へのインタビューを敢行。氏独特のものの見かた、小説論を知ることで、『戦闘妖精・雪風』シリーズが、どのようなテーマの物語であるかを、より理解できるはずだ。



⬆取材時にゲーム画面を見た神林氏。「よく作りこんでありますよね。ホンモノは見たことないけど(笑)」と感心していた。

力へのあこがれから『雪風』は生まれた

――小説『戦闘妖精・雪風』を書かれたきっかけをお聞かせください。

神林 当時の僕は、すごく閉塞感を感じていたんです。父親の影響で工学系の教育を受けていたのですが、社会に出て行く自信がなく、中途半端なモラトリアム状態だった。そういったものを打ち破る飛行機……それも攻撃的なパワーで押し切るような戦闘機という存在に引かれた部分があったからだと思います。正直、30年近くまえのことだから覚えてない部分もあるんだけど。それに、メカニズムそのものへの興味もあった。飛行機が"飛ぶ"ってことがちょっと奇跡的なことだと思ってたんですよ。たとえば、船だったら止まっていても生命の危険はないけど、飛行機は止まったら落ちるわけで。そういった危うさにも引かれたのだと思う。さらに言うなら、物理的な力をうまく利用して飛ぶ旅客機より、パワーさえあればなんでも飛んでみせる力強さを持つジェット戦闘機にたどり着いたんじゃないかな。

――そのときどきの心境からくる"現実の切り取りかた"が、作品に影響をおよぼすということでしょうか?

神林 そうそう。そのときどきのモノの見かた、現実の世界に対してどう思っているかが、作品に如実に反映されると思います。実際に執筆しているときは、そんな哲学的なことは思わないんだけど、これは20数年この仕事を続けてきて振り返ってみるとたしかにそうだと。自分が世界に対して、"こう思うよ"ということを書くのが僕のスタンスだから。意識的にも無意識的にも、自分にとって、いま世界はこう見える……というものを書いている作家だと自分では思います。つねにおもしろく書こうと意識してはいるけど、僕の場合最初からエンターテイメントを狙った作品は、うまくいかない。けっきょく、「こういう題材で」という注文があっても、そのときの自分のモードがそうじゃないと書けないんですよ。僕にとって書くということは、自分の中にある漠然としたなにかを、どう表現するか。それを自分で見つけようと思いながら書いていくわけで、ライブ感覚なんです。主人公が、つぎはどう動くだろうかというのを見ながら、ある種ゲーム的に書いている。執筆に行き詰って悩んでいると、主人公に"こんな手があるよ"と教えられることもある。

――原稿と対話しつつ物語をつむぐ?

神林 そういう感じですね。もちろん、ラストはこうなる、みたいな大枠はある。でも、細かいところのどういうイベントがあって、どういうふうに主人公が悩むかっていうのは書いてみないとわからない。書きながら自分でも楽しんでいるっていう感じ。

――まるで、自分捜しのようですね。

神林 僕にとって書くということは、自分の中の欠落しているものを埋めていくような作業だと思ってる。書くっていうのは自分にとっては体験そのものだから、どんなゲームをやるよりもおもしろい。作品の世界に対してもそうだし、自分で書いた文章を推考する"言葉いじり"がすごくおもしろい。ものすごく極端なことを言えば、書くことはなんでもいいんですよ。書く題材さえあれば、僕はその言葉を1日中いじってるだけで十分に幸せなんです。

明日には変わる"いま"を書き留める

――OVA化され、これまでにない層からの反響もあったと思いますが。

神林 やっぱり、すごいなと思ったのは、映像の持つ影響力です。いままで接点のなかった人からファンレターが来ますから。アニメのCMが気になって原作を読んでみたという高校生からの手紙には、『戦闘妖精・雪風』では、深井零の生きかたが痛く、それがよくわかると。それで『グッドラック』を読んで、その痛さが救われたって書いてあって。読解力とか小説を読むという理解力には、年は関係ないんだと思いましたね。"小説を書く"という行為は、自分が捕らえた世界……というか現実感を書きとめておきたいがためなのかもしれない。僕は、揺るがぬ信念とかの"絶対"っていうのが嫌い。僕自身、今日は賛成だけど、明日は違っているかもしれないという人間だから。



神林長平

CHOUHEI KANBAYASHI

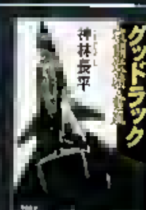
1953年新潟県生まれ。SF作家。独自の世界観をもとに、テーマを重層的に絡みあわせた作品を多数発表。ファンの高い支持を受けている。代表作は『戦闘妖精・雪風』シリーズ、『敵は海賊』シリーズなど多数。

原作小説での『雪風』シリーズは――

元来、小説の『雪風』シリーズは、2冊の長編小説(さらに細かくいうなら連作短編形式)として発表されている。OVAは、その2作品をミクスチャーし、テーマとエピソードを構成しなおす形式で、ストーリーがつづられているのだ。なお、原作小説はハヤカワ文庫より発売中。ゲームやOVAを楽しんだユーザーは必読だ。



戦闘妖精・雪風〈改〉 700円(税別)



グッドラック 戦闘妖精・雪風 860円(税別)

そういった"いま"を書きとめている。

たとえば、自分の感じた世界は偽者じゃないか――そんな漠然とした不安を感じるけれども、その不安がなんであるかは、書いてみないとわからない。ただ、書き上がったものでさえなんとなく違うような気がする(笑)。

――思いが言葉になる瞬間でさえもコミュニケーションロスが起きている?

神林　自分自身の思いを完全に言葉にできているのかといえば、それは違う、ということですね。それに、思いよりも言葉がさきに立つこともある。自分が書いたひと言に引きずられて、当初の自分の思いとは異なる意外な方向に行ったりする。自分が書いたものなのに納得できないっていうところはどんな作品でもありますが、それでも、あとから読むと、そのときの自分が明らかに出ている。ただ、そういうふうに自分の作品を客観的に見られるようになったのは、キャリアを積んでからですね。

『グッドラック』そしてつぎの物語へ

――原作小説では、『雪風』から『グッドラック』が刊行されるまでかなりの時間が空いていますが、もともと続編を書かれる予定はあったのですか?

神林　『雪風』を書き上げた当初は、完璧なラストだと思っていたし、付け加えることはないと思っていました。たしかに主人公を殺してはいないので、書くことはできたんですけど、完成度の高い小説だから、続編ともなると作者自身も臆するところがあるわけです。下手な続編だったら、前作の完成度も壊してしまうから、安直には書けない。だからずっと放っておいたんです。

――その心境が変わったのは?

神林　直接的には、SFマガジンからのオファーです。ただ、僕の興味がすでにメカニズムにはなくなっていて、それに対して感じることを話にすることができなかった。これも、いま振り返ってみればという話なんだけど、そのときの興味は、人間に移っていた。それに、主人公の零が「俺には関係ない」と言いつつも、雪風にポンと捨てられるのは悲しいんじゃないかと。いや……悲しいというよりも、いらだたしさかもしれない。いまの自分は、こういう若者がいたらやっぱり腹が立つなって。だったら、もうちょっと違ういまの自分を反映させようと……かっこよく言えば、深井零っていうできそこないを救い上げて、まともにしてやりたかった。自分自身にも零と同じような意識はあったけど、もうちょっと前向きに世界に関っていこうよと。

けっきょく人間というのは、人と関わるというのがおもしろい。他人と関わるストレスは大変なものだけど、それに対する対処のしかたが人間には備わっていると思う。だったら、それを使って人生を楽しまなくては損だと思うようになってきた。深井零だって、その能力を持っているだろう。ならば、それを使うべきだろうと。そういう自分の気持ちを反映したのが『グッドラック』。だから、そういう境地に達するまで時間がかかるわけです、作家の年齢として(笑)。

――その深井零のネーミングですが、ものすごく物語のテーマとも符合すると思うのですが、着想点は。

神林　零というのはゼロですよ。古代インドが発明した数字で、虚無を象徴するものでもある。それが「俺には関係ない」と言う零のスタンスにぴったりだと思って。深井という苗字は、語感。それと井戸のような深さからのイメージですね。能面で、子供を失って慟哭する役の深井の面というのがあって、そのイメージが強烈だったのもある。僕が、社会にうまく適合できない怨念を、もやもやと抱えていたのもあって、それをあらわしていた……これもだいぶ忘れちゃいましたけどね(笑)。ただ、小説を書くときは、必ず主人公の名前をさきに決める。名前が決まっていないと書き出せないです。端役はタバコの名前から拝借したりとか、わりと適当ですけど、主人公の名前は、その世界を規定するための強力な力になるわけですから。

――名前が物語を……現実を切り取るうえでの軸になるとうことですか。

神林　そう思う。名前は、この人物はたしかに存在することを読者に保証する言葉であり、いちばん確実なもの。一度、主人公の名前を決めずにAとかにして試してみたけど、書き続けられなかった。つまり、僕が書こうとする世界は、名前がきまった瞬間に無意識にできるんじゃないかな。

――ジャンルをまたいで幅を広げてきた『雪風』ですが、これから雪風を知るファンへのメッセージを。それと今後かかれるであろう続編については……。

神林　続編を絶対に書く、という約束はできないんですが、書きたいとは思っています。ファンからのプレッシャーもあるし、それを裏切りたくないという思いもある。その重荷に耐えることが、僕にとってはすごく血となり肉となり、エネルギーをもらっている気もします。とくに、映像化してもらってファンの裾野が広がったということもありますので、このパワーを利用して3作目は書きたいなと思ってます。もちろん、自分がその気にならないと。自分をだましながら書くことができない。1作目よりも2作目よりもすごいなと思わないと書けないわけですから、そういうものを見つけるために、もうちょっと時間をいただきたいですね。書けるのも読めるのも、お互いに、生きていればこそだよね、というのが僕のいまの心境なんです。とくに『グッドラック』を書いてからそういう気がする。

そのときの現実を切り取った記録が僕の小説なんです



↑ゲームをしない神林氏だがフライトシミュレーターは体験済み。でも、現物はとても飛ばせられないと悟ったとか。

『雪風』グッズを読者プレゼント!



サイン入りキャップ　1名

特製ストラップ　5名

ゲーム&OVA3巻の発売を記念して、神林先生直筆サイン入りキャップ(1名)と、ブーメラン戦隊マーク入りストラップ(5名)をプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、『雪風』に対する熱い想いを書いて、以下のあて先まで送ろう。締切は8月末日必着。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

あて先

〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「雪風プレゼント2」係

OVA版3巻 8月22日発売!

OVA第3巻の発売日が、8月22日(金)に決定! 気になる内容は、原作を読んだ多くの人がベストエピソードに選ぶ「インディアンサマー」をベースにしたもの。空戦と並ぶ『雪風』の魅力である、ヒューマンドラマが描かれるぞ。(発売:バンダイビジュアル 価格:5800円・税別)

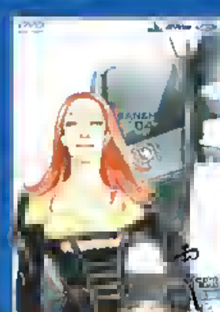


トマホーク・ジョン

←原子力のハートを持つジョン。彼の身を襲う悲劇に辱は……。



↓舞台となる空中空母バンシーⅣ。デカい!



シミュレーターが新たな進化を迎える



R:RACING EVOLUTION

エモーショナルなレースの魅力を追求する『R:RACING EVOLUTION』。今回は新車種の紹介に加え、根底となるクルマの挙動について開発スタッフにインタビューを試みた。

タイトル	レーシング・エヴォリューション		
発売元	ナムコ	ジャンル	レーシング
発売日	未定	価格	未定
開発	Bizarre(イギリス)	制作者	プロデューサー:中村 勲
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	未定		
その他			

今度はロータスだ！スーパーマシンが続々登場

本作では30種以上の世界の名車を、精密かつ正確にシミュレーションしている。しかもこのシミュレーションのみにとどまらず、プレイヤーが気持ちよく走れるように工夫が凝らされているのが特徴となる。

今回は新たに、ロータス・スポーツエリーゼについて紹介しよう。このクルマは英国ロータス社製の軽量スポーツカー"エリーゼ"をベースに、ワンメイクレース用に仕上げられたマシンだ。ハンドリングのよさには定評があるので、本作では初心者でも乗りやすいクルマになっていることが予想される。車種が公開されるごとに期待は高まるばかりだ。

初公開!! ロータス・スポーツエリーゼ



⬆英国のロータス社といえば、軽量のスポーツカーを生み出してきたメーカーとして有名。この"スポーツエリーゼ"はレースマシンとしてのパワーも誇る。



⬅モナコのローズヘアピンを軽やかに走り抜けるスポーツエリーゼ。



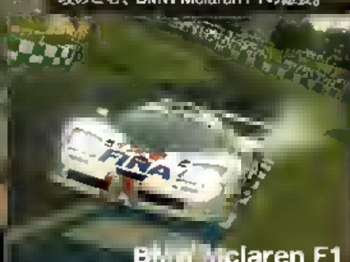
⬇落ち着いたブリティッシュレーシンググリーンのカラーリングもある。

スバル インプレッサWRX Sti



⬆インプレッサといえばラリー。スペインを思わせるダートコースを爆走する。

⬇コーナーぎりぎりまでアグレッシブに攻めこむ、BMW Mclaren F1の雄姿。



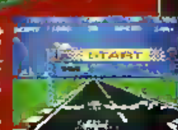
BMW Mclaren F1

ARCADE NAMCOが作った世界の名機Part2 ポールポジション

1982年にリリースされた，現在のドライブゲームのベースとなった名作。背後からの遠近感が正確に表現されており、その3D感覚が当時の作品としては突出して優れていた。アナログ感覚のアクセルペダル、回転数を表したリアルなエンジン音など、すべての面において開発者の熱い思いが伝わる作品だ。



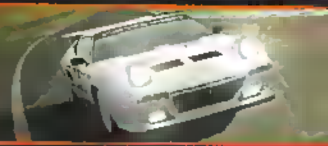
⬅筐体はコックピットタイプ。



➡富士スピードウェイで予選と本選を争う。



挙動の達人が語る シミュレーター進化論



中村 勲
本作プロデューサー。『ファイナルラップ2』以降、レースゲームを担当し続ける。

大内 聡
本作を含め、17年にわたり挙動プログラムを作り続ける職人肌のプログラマー。

寺本 秀雄
企画ディレクションを担当。家庭用『リッジレーサー』シリーズを担当してきた。

シミュレーターでは満足できない その先にあるものが大切なんです

──まず本作のクルマの挙動の特徴について教えてください。

大内　基本的にはシミュレーターです。本物のクルマと同じように250種類以上のパラメーターを詰め込んで作っています。今回新しい要素として進化させたのは、足回りとタイヤ関係の計算部分ですね。

──足回りが変わるとクルマの挙動も大きく変わりますか？

大内　新しい足回りの計算を適用したところ、クルマのグリップ感が格段に上がりましたね。摩擦係数が同じタイヤをはかせているはずなのに、パッド越しに感じる挙動にグリップ感を感じるんですよ。足回りでこんなに違うとは驚きました。本物のクルマと同じように、チューンは足からというのは本当でしたね。

トーやキャンバー角の調整だとか、クルマの雑誌で見るような微妙な数値がすべて活きているんです。トーをコンマ25にして1周走ってみて、前は決まったけど後ろはどうしようか、ブレーキバランスとの関係もあるし、などと気持ちよく走れるセッティングを時間をかけてやってました。メーカーの方も、本物のクルマでこれと同じような調整を何度もくり返してやってるんだろうなと思いましたね。

──本物のクルマそのもののように ち密に作られているんですね。

大内　シミュレーターとしては確実に進化しています。しかしシミュレーターを作るのは、じつはそれほど難しくないんですよ。ひととおりの要素をそろえておけばシミュレーターと名乗れますから。本当はそこからが難しいところで、レースゲームとして完成させるために独特のノウハウが必要になってくるんです。

──シミュレーターから先に、何が必要になってくるんでしょうか。

中村　本物と同じように作れば、本物と同じ操作感覚を要求してくるクルマにはなるんですよ。しかし現実のクルマだと、ドライバーは重力や風、ハンドルやアクセルの感触などを感じてクルマを動かしているはずなんです。しかしゲーム画面にしてしまうと、それらの情報がほとんど得られなくなってしまって、画面の流れで判断するしかないんですよね。それだけでシミュレーターをコントロールしようとしても辛いんじゃないかと思うんです。

大内　本物と違うところはパラメーターの選びかたですね。実際の数値を入れて再現すれば本物そのままになります。そこを本物とは少し異なったセッティングをして、パッドで操作する操作性に合わせていくという感じです。これまでの経験やノウハウを活かして調整することによって、ゲームとして遊んだときにより楽しく走れるようにするわけです。

寺本　カタログスペックをそのまま入れて、そういう数字なんだからと割りきっていれば楽だったかもしれません。しかしデータ的に本物なんだからと納得するのと、走って実際におもしろいのとは別です。みんなの思っているエリーゼのイメージがあったとしたら、そのエリーゼならではの気持ちよさがパッド越しに伝わるようにしたかったんです。

大内　いままで作ったなかで最高のシミュレーターに、一般の人でも遊びやすいセッティングを加えています。それがこれまでのレースゲームといちばん違うところです。



↑まずは実物からデータを。その後、シミュレーターをゲームとして成立させるために、細かな調整が行われる。

ドリフトは必要？ 幅広い走りのスタイルとは？



←コーナーをドリフト走行するダッジ・バイパー。



↓シミュレーションベースでの気持ちよさを追及している。

──ドリフトで気持ちよく走ることはできるのでしょうか。

中村　シミュレーションをベースにしているんで、ドリフトをすれば速いかというとそうでもない。でもドリフトしたい人には、ちゃんとドリフトもできるようになってます。

寺本　レーサーならドリフトは簡単にできるんでしょうけど、実際にサーキットでレースをするときには速さやタイヤの問題などで使わない。本作でも同じようなことがいえます。ただコーナーによっては使ったほうが速いかもしれないし、クルマによってはドリフトがやりやすいものもある。ダートならドリフトは当然のように使いますし。レースのシチュエーションによって違いますね。

大内　本作で苦労したのは、レースの幅が広いというところです。GT系のクルマとラリー系のクルマでは違うし、ドラッグレースまで入っています。それぞれ違うおもしろさを伝えるために、セッティングを変えないといけない。こだわって作ると、30数台といえども大変です。

中村　ドライブゲームってたくさんの車種があっても、たいてい好きなクルマしか乗らないじゃないですか。食わず嫌いな人も多いと思うんですよ。ドリフトに限らず、レースにはいろいろな楽しさがあるし、クルマによって走りの幅も広い。本作ではストーリーやムービーを楽しみながら、いろいろなレースの魅力を味わってもらいたいですね。

GHOST RECON

タイトル	ゴーストリコン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ミリタリーアクション
発売日	9月25日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	Ubi Soft		
ブロック数	未定	対象年齢	未定
	5.1ch	12人以上	Xbox Live
その他	システムリンクケーブル対応（16人同時プレイ可能）、Xbox Liveでプレイ時には16人同時プレイ可能		

人と人との対戦が、戦闘の臨場感をいっそう高める




人気作家トム・クランシーがシナリオを担当したFPS形式の軍事アクション。その世界を、もうすぐオンラインでも味わうことができるぞ。

米国特殊部隊「The Ghost」となり、ロシア軍の暴走を鎮圧せよ！

2008年のロシア近隣の紛争を題材にした本作の世界観は、徹底的に"リアルさ"を追求している。M24スナイパーライフルやM136ロケットランチャーなど、実在する武器が多数登場。敵に撃たれれば視界がぼやけ、重傷を負うと歩行速度が落ちるなど、アクション面にも戦場特有の演出が散りばめられている。また、Xbox版ではPS2版にあったレーダーを排除。肉眼で敵を確認することで、より緊張感溢れる戦いを実現している。



⬆小隊に指示を出して行動させるような、SLG的な内容も盛りこまれている。



⬆立ち・伏せ・ほふく状態など、姿勢の違いによっても武器の命中率が変化。

➡遠距離は狙撃、近距離ではマシンガン。状況に応じた武器を選び、最小のリスクで作戦を実行せよ！



同時に6人を使っての作戦行動！小隊単位で戦闘するミリタリーアクション

本作が、ほかのFPSと一線を画するのは、"個人で戦う"のではなく"小隊で戦う"という点。ゲーム中は3人で構成される2つの小隊で、ミッションを遂行していくのだ。プレイヤーはつねにひとりの兵士を操作、自分が動かしていない兵士には作戦指示を与えて行動させる。無論、状況に応じて操る兵士は変えられる。行動設定は"移動中に敵と会ったら迎撃"、"敵がいそうな場所に威嚇射撃"など細かい設定も可能で、うまく指揮すれば挟み撃ちや陽動作戦など高度な作戦を実行することもできる。



⬆同じ小隊に属している兵士はプレイヤーの後ろについてくる。片方の部隊には指示を与えることによって行動を起こす。



⬆マップに配置されている固定式マシンガン。CPUの兵士に射撃を任せ、自分は敵陣へ突入、といったことも可能だ。

戦闘経験によって、兵士がパワーアップ！

戦闘を経験すれば、兵士たちにはポイントが支給され、その能力値を消費することで、各兵士の好きな能力をアップさせられる。兵士の能力には命中率・隠密性・体力・指揮能力の4種類があり、ポイントの振り分けかた次第で接近戦にも狙撃にも対応したスナイパーを作り出せるのだ。また、特定の条件を満たせば一般兵より能力の高い兵士が登場。一般兵士よりも初期能力が高いので、即戦力として活躍させられるぞ。



⬆成長させることによって、プレイヤーごとの個性を際立たせられる一般兵士。



⬆途中から入隊した兵士は能力値が高く、武器も性能の高いものを持っている。

Xbox Liveで広がる可能性! オンラインでさらに拡大する戦場

Xbox版で気になるのは、やはりXbox Live対応であるということだろう。Xbox Liveに接続すれば、チーム戦や協力プレイ、ひとり用にはないゲームモードを味わうことができるのだ。海外版もXbox Liveに対応しているので、世界中の兵士たちと作戦行動を展開することも夢ではない!?

オンライン対戦 最大16人が交錯する戦闘

現時点では周囲がすべて敵の単独戦，小隊を組んで戦うチーム戦が明らかになっている。兵士の種類や武器によって戦法が変化する本作。サポート兵はマシンガンで正面から銃撃戦，特殊工作兵は地雷をしかけて爆殺するなど，兵士の個性を活かした対戦を楽しむことができるぞ。

自分の分身となる兵士を作成して、オンラインの戦場にとびこめ!





⬆➡チーム戦・個人戦どちらに参加するにせよ，まずは自分の分身となる兵士を作成。その後，年齢・性別・国籍を越えたオンラインの戦場に参戦することになる。

オフラインでも対戦できる



⬆Xbox1台でもふたりまでなら画面を分割して対戦・協力プレイを楽しむことができる。



⬆システムリンクケーブルでXboxをつなげば，オンラインと同様16人対戦が可能！

共同作戦 ユーザー間での協力プレイ

Xbox Liveでは互いが敵対して戦う対戦だけでなく，プレイヤーどうしが協力してミッションを攻略する"共同作戦"も用意されている。ボイスチャットで声をかけあい連携をとれば，CPUには真似することのできない，ち密かつ高度な作戦をスムーズに実行することもできるはずだ。



下に敵がいた! 援護してくれ!!

二手に分かれて挟み撃ちにしよう!



対戦時のみ選択できる特殊なゲームモード

対戦時は人質の取り合いや基地防衛・襲撃など専用ルールが用意されている。下の写真は"ネコとネズミ"。全員"ネコ"の状態でスタートし，対戦相手を殺害したプレイヤーが"ネズミ"になる。ネズミの状態でネコのプレイヤーをどれだけ倒したかを競い合うのだ。





⬅⬆マウスの武器はピストルだけ。これで通常装備の"ネコ"プレイヤーに挑むのだ！

いかなる作戦でも実力を発揮 ライフル兵



バランスの取れた能力・武装を有する，扱いやすい兵士。敵陣突破・潜入任務・施設防衛など，どんなミッションでも安定した実力を発揮。

高い防御力で戦線を維持 サポート兵



連射がきくマシンガンを装備し，体力も高い。部隊の壁となって敵を足止めする役に適している。反面隠密性には乏しく，潜入には不向き。

敵に察知されることなく攻撃 スナイパー



高性能のスコープを持つM24を装備しているため，遠距離の敵でも正確に狙撃できる。接近戦に持ち込ませなければ無類の強さを発揮する。

戦車に対抗できる唯一の存在 特殊工作兵

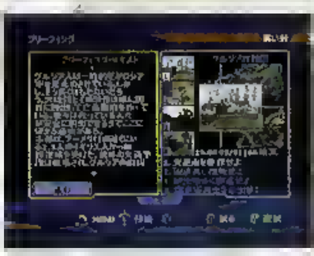


対人間の戦闘能力は低い。しかしM2爆破装置や対戦車用武器のM136など，ほかの兵士が扱えない特殊な武器を運用することができる。



旧ソビエト領を解放するために転戦する全15ステージのミッションモード

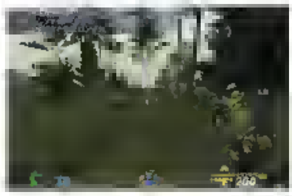
オフラインでのメインとなるのは、全15ステージにわたるミッションモードだ。"旧ソビエト帝国の復活"をもくろむロシア軍と、プレイヤーが操る米陸軍特殊部隊との戦闘を軸にストーリーが進行していく。反乱軍の鎮圧、敵将校の拉致、戦車の撃破……。指令されるミッションはどれも遂行するのが困難だが、やりごたえのあるミッションばかり。今回は一部ではあるが、プレイヤーが体験する戦場の作戦内容を紹介しよう。


⬆達成すると新たな兵士が配属されるエクストラミッションというものも存在する。


⬆圧倒的な数的不利をどう覆すかがプレイヤーのウデのみせどころだ！

部隊の編成が、成功の鍵を握る

2小隊で過酷なミッションを成功させていくには、作戦に応じた部隊編成が重要だ。偵察任務なら双眼鏡を装備、敵地への突入作戦なら体力の多いサポート兵を送り込むなど、作戦に応じた部隊編成を考えるのも指揮官の務め。また、作戦中に死んだ兵士は二度と復活しない。熟練した兵士の死亡は、部隊にとって大きな損失になるぞ。


⬆6人の兵士を使えるだけあって、プレイヤーの取れる戦略は幅広い。


⬆死んでしまってはいままでの苦労が水の泡。味方が死亡する作戦は控えるべき。

黒い針

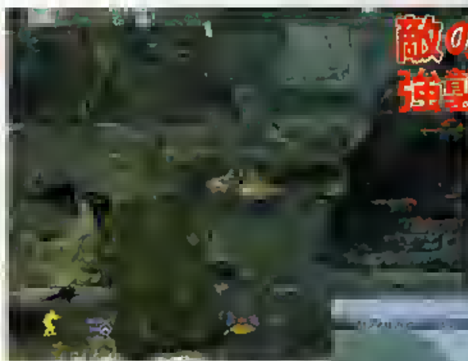
拉致された国連軍兵士の救出

廃墟となった村で孤立した国連軍兵士への接触がこのミッションにおける第一の目的だ。敵部隊は橋の料金所や民家に隠れ、ワナを張って待ち受けている。まずは村の中央に位置する交差点の敵を排除し、みずからの安全を確保せよ。敵のアジトに捕らえられた国連兵を無事に助けだし、"The Ghost"の戦闘能力を見せつけるのだ！


⬆開けた地形での戦闘はお互いに被弾する可能性が高く、死亡する確率が高い。


⬆廃墟となった民家にも敵はひそんでいる。窓から銃弾の雨を降らせていぶりだせ！

敵のアジトを強襲して……


⬅障害物の多い民家の密集地帯が敵の本拠地だ。建物を利用して接近するか、遠距離からの狙撃でカタをつけるか……。その判断はプレイヤーに委ねられている。

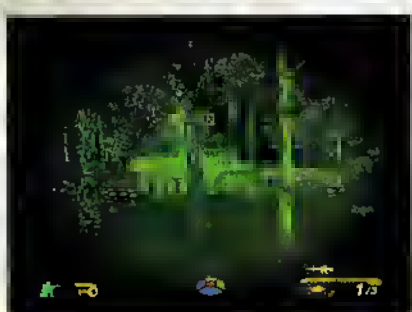
国連軍兵士から情報を入手


➡廃屋の中で、捕虜となっていた国連軍兵士を発見。彼らを無事に連れて帰れば、つぎの作戦から新たなプロフェッショナルを参加させることができる。

魔女の森

暗闇の中から機密文書を奪取!!

ロシア軍の司令所に潜入し、機密文書を奪取するのが目的。敵司令所は中世の要塞都市、イズボークスだ。夜間の作戦行動のため視界が狭い。敵が遮蔽物を利用して待ちかまえているなか、任務を遂行せよ。




⬅⬆機密文書は、敵部隊が待ち受ける民家の中に保管されている。脱出の際に地対空兵器のSAMを破壊しておけば、部隊に新たな戦力が加わるだろう。

暗視ゴーグルを使いこなせ

すべての兵士に標準装備されている暗視ゴーグル。夜間のミッションでは必要不可欠なアイテムだ。夜だけでなく、雨が降って暗いマップや、煙に撒かれて前が見えない状態でも、暗視ゴーグルを使えばたやすく敵兵の位置を確認できるぞ。

➡闇夜に潜む敵兵を暗視ゴーグルで捕捉。遠距離からの狙撃で抹殺するのだ。



金の山

放棄された街からの脱出

ロシア軍が街の郊外まで押しよせ、住民が避難してゴーストタウンとなったグルジア共和国。その脱出のしんがりを務めるのがわれわれの部隊だ。グルジア共和国での最後の仕事は、敵軍に占領されている銀行の解放。そして墜落したヘリの調査。ふたつのミッションを終えたあとは、脱出用のヘリが到着する大使館屋上へと向かえ。

脱出まえに課せられたふたつのミッション



⬆墜落したヘリの調査には、敵部隊も向かっている。さらに脱出の際には戦車も登場する。どうやらプレイヤーを生かして帰す気はないらしい。



⬆銀行にもやはり敵は待ち受けている。2階の窓から狙撃してくる敵兵も。

逃げ惑う民間人への発砲は厳禁!

街での戦闘なだけあって、ビルの陰から突然避難民が現れる。誤って撃ってしまっても作戦失敗ではないが、プロフェッショナルにあるまじき行為。これではスペシャリストの入隊は望めないだろう。

逃げ遅れ、パニックに陥った避難民!



⬅逃げる避難民だけでなく、ゲーム中に登場する人間すべてに当たり判定がある。それはプレイヤーの操作する兵士も同じ。ピストルやライフルの攻撃ならともかく、ロケットランチャーやグレネードに被弾してしまうと、全滅してしまう。

描かれた天使

パイロンを爆破し、主力部隊を足止めしろ

ラトヴィアの国境付近にかかる巨大な橋。ここを越えられると、わが陣営は戦局を左右しかねない損害を受けてしまう。そこで橋の爆破を命じられたのがわれわれの部隊。東西のパイロンに爆弾を設置し、敵部隊を足止めするのだ。





⬅⬆川沿いの敵は、丘からスナイパーライフルで倒すこともできる。橋の上には敵の主力部隊が待機しているので、爆弾設置は静かにす速く行なわなければならない。

河岸の敵を退け、パイロンに爆弾設置

爆弾を設置したあとの、橋付近での戦闘

爆弾設置が目的だが、脱出地点まで帰還しなければ、ミッション成功とはいえない。脱出地点までの進攻ルート上にはロシア軍のキャンプ地があり、交戦は避けられないうえ、脱出地点には敵主力部隊が部隊を展開。発見されずに帰還することができるだろうか!?



⬆ロシア軍のキャンプ地を強襲。本格的な反撃を受けるまえに、キャンプ地の部隊を全滅させるのだ。

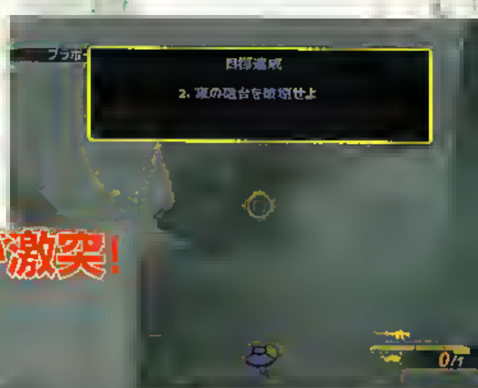


⬆橋の上の敵主力部隊。何台もの戦車や敵歩兵が待ちかまえている。すみやかに脱出するのが、賢明な選択だ。

シマウマの餌

砲弾の雨をかわし、友軍の進行ルートを確保せよ

リトアニアの小さな村に築かれた可動式砲台。これを放置していては、砲台からの集中砲火をあび、駐留している部隊は全滅してしまうであろう。制圧された村を奪取し、中継地点として確保。そのあと到着する友軍の戦車部隊と合流。協力して2基の砲台を破壊しなければならない。



➡固定砲台と化し、丘の上から友軍の戦車とプレイヤーを狙ってくる敵戦車。破壊するにはM136ロケットランチャーが必要。特殊工作兵の出番だ。

雨と霧の中をとびかう銃弾





⬅⬆悪天候で視界の悪いなか、敵兵士たちの銃弾と戦車の砲撃が情け容赦なく飛んでくる……。

両軍の戦車が激突!



⬅戦車といえども、砲台の攻撃を受け続けていては撃破されてしまう。無事に通過させるには、歩兵であるプレイヤーの部隊の援護が不可欠。戦車より先回りして動き、砲台を破壊するのだ。





MIDTOWN MADNESS 3
ミッドタウン マッドネス3

パリ&ワシントンD.C. 緻密に再現された実在都市を大爆走!!

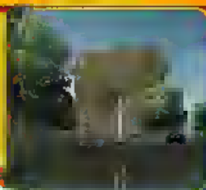
発売間近の今回は、レースの舞台となるふたつの街の見どころを紹介。さらに、豊富に用意されているゲームモードも詳しく解説していくぞ！

タイトル	ミッドタウン マッドネス3		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	爆走アクションレーシング
発売日	8月7日発売予定	価格	8800円(税別)
開発	Digital Illusions C.E.	制作者	
ブロック数	4ブロック使用	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch / HDTV		
その他	システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能）、Xbox Liveでプレイ時には8人同時プレイ可能		

高低差が楽しい花の都

PARIS -パリ-

パリは、東南から緩やかなカーブを描きつつ西南に流れていくセーヌ川によって二分されている街。川を挟んで北を"右岸（Rive Droite）"、南を"左岸（Rive Gauche）"と呼ぶ。右岸は一般的に商業の街、左岸は大学などが集まる学生街、といった色合いが濃い。街を走るうえで、目印になるランドマーク（特徴的な建造物）が非常に多いことが特徴だ。



凱旋門

パリにある5つの凱旋門のうち、もっとも有名なのがこれ。ド・ゴール広場にあるエトワールの凱旋門。



コンコルド広場

エジプトから贈られたオベリスクが中央に建つ。1793年にマリー・アントワネットがここで処刑された。

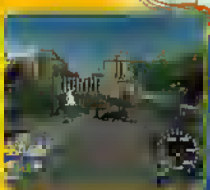


ルーブル美術館

要塞として使われていたものが14世紀ころから宮殿に。当時の王のコレクションを基礎に美術館となった。

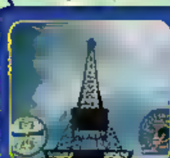






シャイヨ宮

大きく翼を広げたような形が特徴的な建物。セーヌ川をはさみ、対岸にはエッフェル塔がそびえ建っている。



エッフェル塔

19世紀末、フランス革命100周年を記念して行なわれたパリ万博でハイテクの象徴として建てられた。



リュクサンブール公園

大きな泉があるフランス庭園と、自然のままに木々が配置されたイギリス庭園からなる美しい公園。

数々の依頼をライバルよりも早くこなすのだ!!

本物そっくりに再現されたパリとワシントンD.C.の街中を思うままに走り回れる本作。階段から屋根の上まで、どこでも走れる爽快感はもちろん、ハードディスクに録音した音楽をかけながら気ままにドライブができるモードなども用意されているぞ。また、Xbox Liveに接続すれば、世界中のプレイヤーと鬼ごっこなどのカーアクションバトルを楽しむことも可能。ライバルたちにマッドな走りを見せつけてやれ！



豊富なミッション数！



⬆メインとなる"キャリアモード"だけでも、50種類以上に及ぶミッションが用意されている。

大ジャンプでショートカット！

⬇パリの中心部に流れるセーヌ川をジャンプ台で飛び越える、なんてことも可能だ。



どこでも自由に走り回ろう!!



マップを活用しよう！

ゲーム中は、目的地へのおすすめルートを示す矢印のほか、画面左下にミニマップが表示される。右スティックを押し込めば、マップを拡大することも可能だ。



区画整備された大都会

WASHINGTON D.C.

ワシントンD.C.

全米50州のどこにも属さない特別地区。経済や文化の中心をニューヨークに任せ，立法，行政，司法の機関だけを持っており，公務員だけで35万人を超える。フランス人技師によって設計された"公園都市"でもあるため，街には偉人像が立つたくさんの小さな公園がある。





ホワイトハウス



アメリカ合衆国大統領の官邸。第2代ジョン・アダムス以降の大統領が，代々ここを住処としている。

FBI本部

合衆国連邦捜査局の略称。解決不可能と思われるような事件も，徹底した捜査で解決してしまう機関。



最高裁判所

ギリシア神殿のような威厳に満ちた建物。年間約170件もの訴訟が、9名の裁判官によって審理されている。

リンカーン記念館



第16代大統領エイブラハム・リンカーンの記念館。古代ギリシアを思わせる白亜の建物が印象的。

ジェファーソン記念館

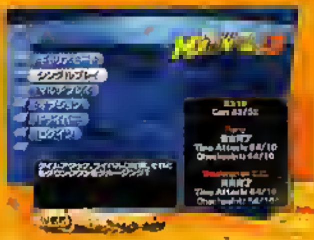
第3代合衆国大統領、トーマス・ジェファーソンの記念館。ドーム中央には彼の像が直立している。

国会議事堂

モールの東端に位置する、白亜のドームをいただく建築物。D.C.の4地区は、これを基点に分けられている。

メインとなる3つのゲームモードを紹介!!

本作には、ひとり用のモードとして、ミッションクリアー型の"キャリアモード"と、タイムアタックや、コンピューターが操作するクルマとレースをする"シングルプレイ"が用意されている。また、"マルチプレイ"では、画面分割やXbox Liveに接続することで対人戦を楽しめる。ここからは、それぞれの内容と遊びかたを紹介していこう。



↑それぞれのゲームモードを進めていくと、使える車種もどんどん増えていく。

オプション内にはメイキング映像も!

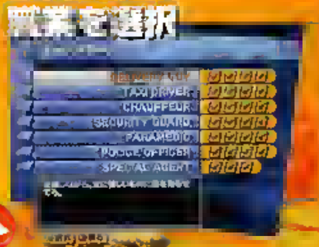
"オプション"ではコントローラーやサウンドの設定を変更できるほか、特典としてメイキング映像も収録されているぞ。内容は"モーションキャプチャーに取り付かれた男の話"、というギャグ的な内容のものだ(音声は英語)。



↑役者たちの明らかに不自然な演技は必見!?

キャリアモード Work Undercover

プレイヤーはパリかワシントンD.C.のどちらか好きな都市を選択し、さまざまな職業のドライバーとなって指定された任務をこなしていく。小さな事件の陰に潜む真の黒幕とは?



↑街には職業が7つずつあり、各職業は4つの任務に分かれている。順にクリアーしていくことで新たな職業が増えていくぞ。

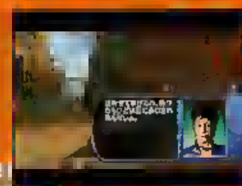


つぎつぎに事件が発生!!

←任務の開始まえには、クリアー条件の説明やおすすめルートなどのヒント画面が表示される。しっかり頭に入れてから、アクセル・オン!

ライバルとの激しい争いも勃発!

両都市には、それぞれプレイヤーのライバルとなるドライバーが登場する。街中で深夜のドライブレースを挑んできたり、配達スピードを競ったりと、何かとプレイヤーにつっかかってくるぞ。



←本物の女性とは思えないその言動にも注目!?



ライバルからの妨害も!!

←ボーナスを賭けてライバルとタイマン勝負!ちなみに、無事、勝利したとしても喜ぶのは少し早い。逆恨みしたライバルが、その後の仕事を妨害してくるなんてことも……。

PARIS編

プレイヤーはパリに赴任してきたばかりの新米警官。タクシーや現金輸送車、リムジンなどのドライバーをこなしながら、街にはびこる犯罪者の動向を監視するのだ。



↑まずは配達員として活動する。ライバルのマチルダよりも早く、すべての集配を終えるのだ!!



←わがままなベリーウェルシー夫人。荒い運転をしようものなら、すごい勢いで怒鳴られることに。

マダムを送迎



➡パリの街で誘拐事件が発生!その犯人グループのひとりの居場所が判明した。逃走する犯人のクルマを破壊し、身柄を確保するのだ。ほかの犯人の居場所も知っているはず。



ピザを配達

←デリバリーピザのドライバーとして、街のいたるところへピザが冷めないうちに届けるのだ。

⬇映画撮影用のスタントカーを運転。だが真の目的は、監督とプロデューサーを監視することだ!



スタントカーを運転



↑依頼主を目的地に送迎するミッションでは、ときどきデモが流れることもあるぞ。

WASHINGTON D.C.編

ワシントンD.C.でのプレイヤーは私立探偵となり、街にやってくる怪しい映画制作チームを監視することになる。ピザの配達人やセールスマンを装って、間接的に調査することはもちろん、みずからスタントドライバーとして映画の撮影に参加することにもなるぞ。映画監督とプロデューサーの悪巧みを、何としてでも阻止するのだ!

シングルプレイ Single Race

"シングルプレイ"で遊べるのは"クルーズ"と"チェックポイント"、そして"タイムアタック"の3種類のモード。どのモードでも車種を選択でき、タイムも個別に集計される。"チェックポイント"では、プレイヤーが選択した車種によって相手の車種も変わるので、自分の好きなクルマでレースをすることが可能。バスや消防車などの大型車両によるレースは圧巻だぞ。

CHECK POINT〔チェックポイント〕

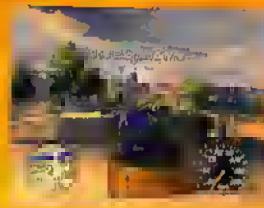
街の一部をレース場として、数あるチェックポイントを、ライバルたちの車両よりも早く通過することが目的。クリアーしていくことで、新しいコースも追加される。レコードタイムは車種ごとに集計されるので、どれに乗っても熱くなれるぞ。



←ライバルたちのクルマを妨害することも有効！

CRUISE〔クルーズ〕

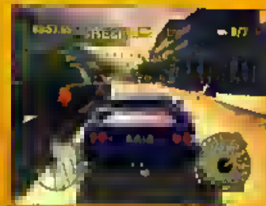
このモードには、とくに目的というものは存在しない。好きなクルマを選択し、"交通量"や"人通りの多さ"、"パトカーの台数"などを設定して街にくり出すのだ。街のマップを覚えることはもちろん、独自のショートカットを捜しまわることもできるぞ。



←新しいボディーカラーを入手することもできる。

TIME ATTACK〔タイムアタック〕

目的地に、より早く到達することを目指すモード。どこを通らなくてはならない、というような制約はいっさいなく、とにかく目的地にたどり着けばオーケー。ここでショートカットを見つけておけば、対人戦やキャリアモードでも役立つハズ。



←ライバルはいないので、速さのみを極められる。

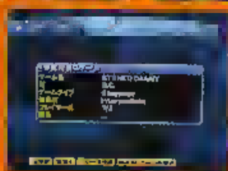
マルチプレイ Multiplayer

Xbox Liveへの接続や、本体どうしをつなげての対戦プレイが可能なモード。"チェックポイント"などのルールに加えて、4種類の対戦専用ルールが用意されている。なお対人戦では、とくにお互い約束をしていない限り、使用車種の限定はない。"キャリアモード"や"チェックポイント"などのオフライン用モードを進めて、強いクルマを入手しておこう。

対人戦を楽しむ方法は3種類

Xbox Live

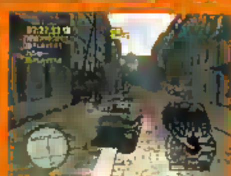
プレイしたい街やルールなどを設定して検索することで、世界中のライバルたちと対戦やボイスチャットを楽しめる。ひとつのセッションに参加できる最大の人数は8人だ。



←自分でセッションをたててメンバーを集めることもできる。

システムリンク

[illegible]ットケーブルを使用すれば、最大8台までXboxを接続しての対戦ができるぞ。システムリンクでも参加できる人数は8人までとなっている。



→対戦のルールなどはXbox Liveに接続したときと同様。

スプリットスクリーン

画面を上下に[illegible]ことで、"クルーズ"と"チェックポイント"のふたつのモードをふたりでプレイできる。ルールやコース自体は、ひとりプレイのときと同じものだぞ。



←手軽にすぐ対人戦を楽しむ[illegible]には[illegible]る。

速く走ることは基本中の基本！

どこでも走れるとはいえ、芝生や池などに入ると大幅に減速するので、ショートカットを狙うとき以外は避けよう。また、コーナーの手前では停止中の車両にわざと追突して減速するテクニックなども意外に有効だ。



←コーナリング時に壁にぶつかることだけはとにかく避けたい。

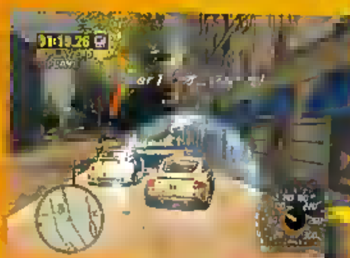
ルールは4種類から選択

Capture the Gold
キャプチャー・ザ・ゴールド

マップ上にランダムで現れる現金袋を回収し、指示された場所まで輸送するゲーム。ライバルのクルマに体当たりして現金袋を奪い合うこともできる。時間いっぱい、より多くの現金を集めるのだ。



Tag
タッグ



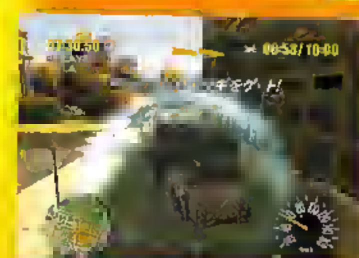
簡単に言えばオニごっこ。オニになったプレイヤーは、ほかのプレイヤーを捕まえ、オニを交替するのだ。オニではない状態で制限時間が終了すれば勝利となる。クルマの性能差が如実に現れるぞ。

Hunter
ハンター

"ハンター"チームと"獲物"チームに分かれてゲームスタート。ハンターに触れられた（捕まってしまった）獲物はハンターに変化し、最後まで"獲物"として生き残ったプレイヤーが勝利となるのだ。



Stayaway
ステイアウェイ



"ウサギ"を手に入れて、ひたすら他車から逃げまわれ！　制限時間内でより長くウサギを持っていた者が勝ちになるルールのほか、"ウサギ"を一定時間、確保した者が勝ちになるルールもあるぞ。

恋の料理店がいよいよオープン!!

ビストロ♡きゅーぴっと2 bistro cupid



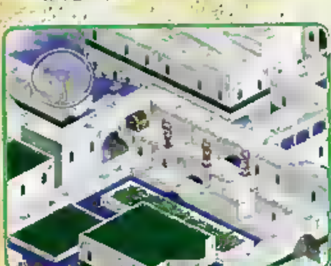
待望の発売日が間近にせまるお料理恋愛SLG。今回はシステム詳細やインタビュー後編、そしてヒロインたちの水着姿をお届け！

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと2		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	8月28日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	サクセス	制作者	プロデューサー 本間志乃
ブロック数	12ブロック	対象年齢 12才以上	システム対応 未定
その他	特別版同時発売 8800円（税別）		

美少女と料理に青春をかける恋愛SLG!!

料理学院の卒業試験でもあるレストラン経営に奮闘しながら、女の子との恋を育んでいく本作。攻略できる女の子は8人で、魔法使いから格闘家まで、多彩な顔ぶれが揃っている。とくに、Xbox版限定で攻略可能な寮の管理人手伝いマートルの存在は見逃せない。

ストーリー的には、新学期が始まる9月から1年間の出来事が描かれる。"恋愛パート"、"経営パート"、"探索パート"の3本柱で展開される、料理店経営やロマンスをこころゆくまで楽しもう！



←料理能力を磨いたりレシピを入手したりする"探索モード"。モンスターとの戦闘が前作から格段にパワーアップしており、8タイプのダンジョンが舞台となっているのだ。お店の装飾品も入手可能だ。



➡前作に比べ、一度に会話をできる女の子も増えた！女の子どうしの関係を丁寧に描く本作のシナリオにあわせたシステムの改良だ。

STORY

舞台となるのは、"料理"が貴ばれる世界の、料理大国と目されるシナモン王国。王都にある王立聖シモン料理学院の生徒ディルが本作の主人公だ。卒業試験である料理店の経営実習に向けて着々と準備を進めるディルだったが、急遽ペイリーフの分校へ急に転校することに。分校に赴任する講師ラトーが、ペイリーフ出身のディルを連れて行こうと判断したのだ。離れて久しい生まれ故郷に行くのをためらうディルだが、けっきょくは

←ディルが住む寮の管理人手伝いマートルは、ちょっと天然ボケのロマンチストだ。





➡ディルが経営する店の前で会話をするソレルとタイム。正反対の性格のふたりは親友どうし。

システム解説　平日に経営実習に励めば、日曜にはデートが!!

本作では、月曜の朝に立てるスケジュールに従って1週間を過ごすことになる。月曜〜土曜に選べるコマンドは経営、研究、外出、探索、休みの5種類。日曜はこれにデートコマンドが加わる。外出中の会話や研究をいっしょに行うことで女の子の好感度は上がり、探索に同行できる。レシピは探索で入手可能だ。レシピの研究を重ね、女の子の料理魔法のレベルが上がっていけば、待望の日曜デートが実現！　さらに好感度がアップすれば女の子は料理店を開店する。メニュー決定や改装などで協力しよう。自分の店も含め、この店舗管理を行うのが経営コマンドだ。

月曜の朝に1週間の計画を立てて……



↑スケジュール決定は慎重に。休みを取らずに疲労がたまると強制的に休まされ、大切なイベントを見逃すことにも。また、毎週土曜の午前中は登校日となる。

通常スケジュール

経営



食卓や装飾品などの店内レイアウトから、メニューの決定など、店舗管理に関するあらゆることをここで行う。アルバイトの給料支払いやお店の宣伝なども大切な仕事になる。

研究



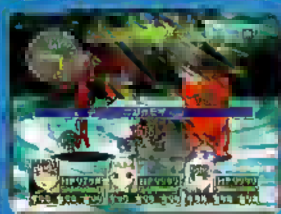
好感度の高い女の子といっしょに、新メニューの研究や、すでにあるメニューのレベルアップを行う。

外出



ベイリーフの街を散歩。マップ上の項目にカーソルを合わせると、そこにいる女の子が表示されるので、目当ての女の子に会いに行こう。外出でしか入手できない情報もある。

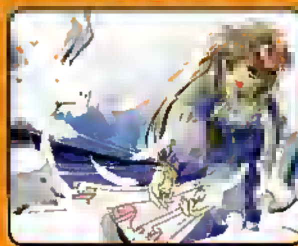
探索



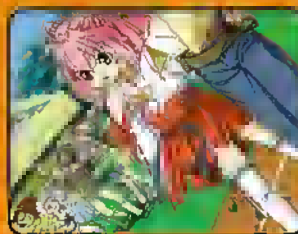
モンスターとの戦闘で料理能力を上げたり、レシピを入手したりする。8種類のダンジョンに隠された宝箱からはお店の装飾品が手に入る。最大ふたりまでの女の子が同行可能。

特別スケジュール

その他



日曜日は女の子をデートに誘うことができる。探索で入手したレシピの研究をくり返し、料理魔法を覚えた女の子だけがこのデートの誘いを受けてくれるぞ。遊園地や海岸など、ベイリーフのデートスポットを制覇しよう！



好感度がかなり高くなってくると、特別イベントが発生！　ダンスパーティーやバレンタインなどの季節行事を女の子といっしょに楽しむことになる。イブニングドレスなどの特別な衣装や、ふだん見せない意外な表情にも注目！

『ビストロ・きゅーぴっと2』への道・後編
Xboxだけのオマケ要素も！

前回に引き続き、プロデューサー&ディレクターコンビのインタビューを掲載する。

——今回は"暗黒料理会"が大きな役割を果たすとか……。

本間　「1」でも"暗黒料理会"は出てきたのですが、話だけで終わっていたんですね。それで、「2」ではぜひ登場させようと思っていまして……。「絶対に書いてください」ということで、シナリオライターに要望を出したんです。暗黒料理会は裏ストーリーみたいな感じになっているのですが、じつはそこがいちばん見せたかったりした部分でもあります。

——「1」のキャラクターは出てくるのですか？

福田　前作から数年後という設定なのですが、前作の主人公であるラトーは登場します。ほかのキャラクターはセリフの随所に出てきたりしますよ。

——システム的にはどんな感じになりますか？

本間　前作で好評だった"狩り"は"探索"として、よりグレードアップしています。今回はダンジョンを作りまして……これがけっこう広いんですよ（笑）。プログラマーのほうから、「凝ったものにしたい」という要望があったのですが、ここまで広いものになるとは思っていませんでした。

福田　あと、"探索"という言葉からわかるとおり、いろいろと落ちているものを拾って、経営で配置するパーツとしても使えるようになっているんです。

——RPG要素は前作に比べても、ボリュームがありそうですね。

本間　そうですね。美少女ゲームとは思えないくらいに充実しています。そこだけ特化しても楽しめるくらいなんです。本作は、"恋愛パート"と"経営パート"、"探索パート"の3本柱から成るのですが、ひとつひとつ遊んでみても十分おもしろいですよ。

福田　3つのゲームを同時に作るような感じだったので、かなり大変でした（笑）。でも、3つのモードはそれぞれバラバラというわけではなく、「ここがこうなるから、あそこがこうなる……」というふうに、ちゃんと関連性があるんですよ。そのへんのバランス調整には、かなり気を配っています。

本間　「1」でむずがゆく感じられたかもしれない部分は、おおむね改良していますね。

福田　「1」ではなかったのですが、本作ではやり込み具合によって、女の子とハッピーにならなくても、ちゃんとしたエンディングが用意してあるので、余裕があったらそのへんも楽しんでみてほしいです。

本間　ファミ通Xboxの読者に特別な情報を！　Xbox版では、ゲームをクリアーすると、おまけシナリオが登場するんです。これは「1」と「2」をつなぐものなのですが、Xboxだけのサービスなんです。ファンの方は楽しみにしていてくださいね。



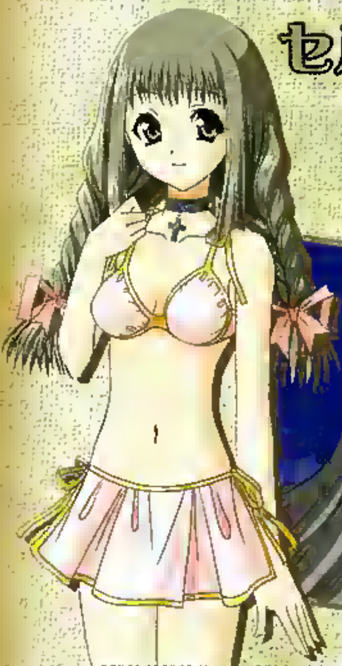
➡『1』のヒロイン・ラベンダといっしょに、本間志乃プロデューサー（左）と福田誠弘ディレクター（右）。こだわりの声優陣も前作以上に気合が入っているとのことだ。

緊急情報　朗報！『ビストロ・きゅーぴっと2』発売前夜祭の開催が決定！　8月24日（日）14：00〜東京都文京区・パリオホールにて行われる。当日は千葉紗子さんをはじめ多数ゲストが出演。応募概要は以下URLまで。
http://www.success-corp.co.jp/software/xbox/bistro2/index.html

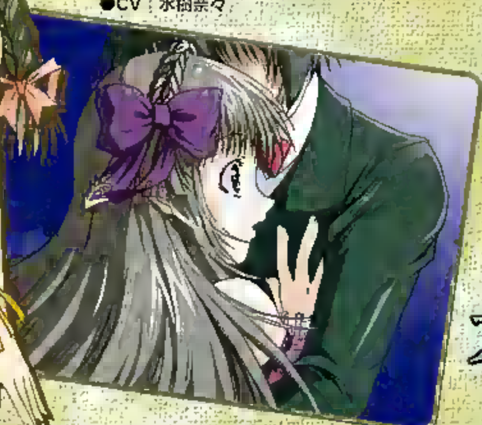
夏休み特別企画!? 8人の水着姿を一挙大公開!!

季節は夏！　ということで、特別に女の子たちの水着姿を掲載。水着姿は、夏の海デートが成功したときだけ見ることができるレア度の高いグラフィックなのだ。新着イベントグラフィックと合わせてご堪能あれ！　さらに、今回はシナリオライターの鏑川智之氏による、とっておきのキャラクター誕生秘話付きだよ。

セルリー・ペリウィンクル



- ●イタリア料理が得意
- ●16歳　●157センチメートル
- ●子供、家族からの手紙とトマトが好き
- ●CV：水樹奈々



creator's voice

ヒロイン・エッセンスをたっぷりと詰め込んだ王道キャラクターとして生まれました。おかげで1、2を争う攻略難度を誇る鉄壁娘になってしまったわけですが、それに見合う充実度もあると思います。

ネメシア・ワームウッド



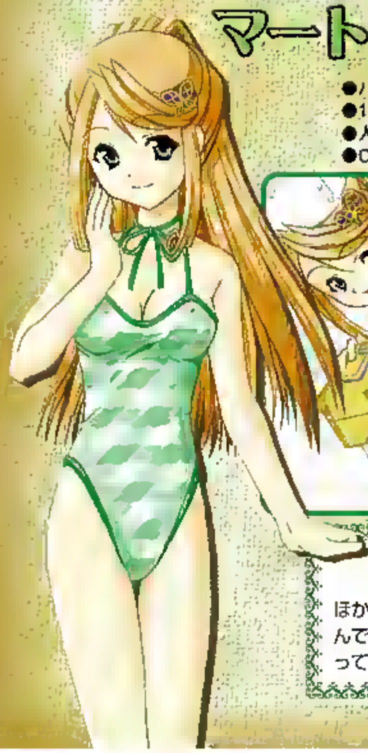
- ●魔法料理が得意
- ●15歳　●151センチメートル
- ●甘いものと牛乳が好き
- ●CV：田村ゆかり



creator's voice

前作のとあるエンディングがなければ誕生しなかった、裏ヒロイン的な女の子です。とはいえ、知らなくてもまったく問題ありません。大丈夫。

マートル・ラズベリー



- ●パン、焼き菓子類が得意
- ●17歳　●164センチメートル
- ●人の恋愛話、お買い物が好き
- ●CV：菊池志穂



creator's voice

ほかの女の子との接点も多い、扱いやすい娘さんです。とりあえず初登場時の自己紹介にならって「さん」付けはデフォルトでお願いします。

スカーレット・クローバー



- ●中華料理が得意
- ●16歳　●168センチメートル
- ●カニ料理が好き、やや辛党
- ●CV：真田アサミ

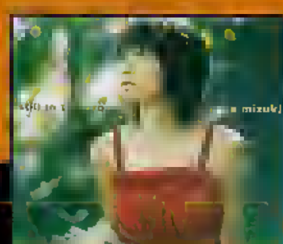


creator's voice

初期コンセプトはケンカ友だち。イナセな感じが欲しかったので、歯切れのよいセリフ回しに気を使いました。その結果、収録ボイス数ナンバー1。

『ビストロ2』の主題歌がリリース！

『ビストロ・きゅーぴっと2』の主題歌"恋してる…"が収録された、セルリー役の水樹奈々さんの8thシングル"still in the groove"が発売中。ゲームよりひと足さ[illegible]



発売中　発売元：キングレコード
価格：[illegible],260円（税込）
品番：KICM - 1075

ソレル・ナスターシャム




- フランス料理が得意
- 15歳　●160センチメートル
- 静かな場所が好き
- CV：千葉紗子

creator's voice

ヤの付く職業の父親がいる、着物の似合うお嬢様にしたかったのですが、和食をさきにとられてしまったので、泣く泣く断念しました。

特別版の中身にも大注目♥

いよいよ発売間近の『ビストロ・きゅーぴっと2』。ネメシアをメインヒロインに起用してのドラマCDが同梱されるのは、前回でも紹介したとおりだが、今回は特別版のジャケットを紹介。躍動するセルリーがかわいい、Aki氏（キャラクターデザイン担当）のイラストなのだ。



特別版　定価：8800円（税別）ドラマCD同梱

マリン・サントリナ

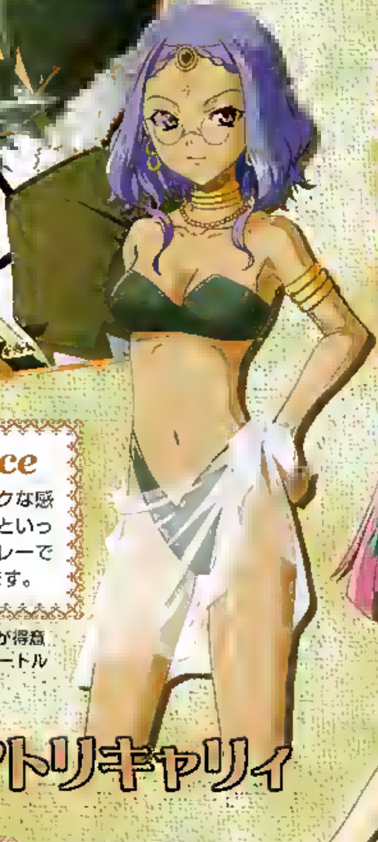



- 南国料理が得意
- 15歳　●140センチメートル
- 食べること、寝ること、遊ぶことが好き
- CV：かないみか

creator's voice

なにぶん見た目どおりのお子様ですので、ほかのお年ごろヒロインズとは勝手が違って難儀しました。密かに一番の衣装持ちでもあります。

ルゥ・マトリキャリィ

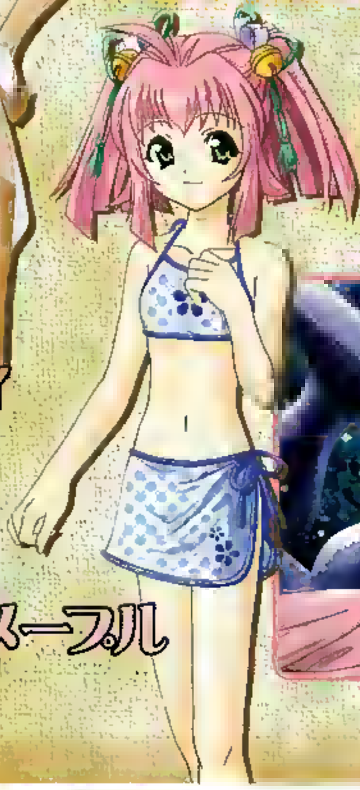



creator's voice

セリフの端々にペダンティックな感じが出ているといいなぁ……といった完璧超人。インドです。カレーです。メガネです。しかも光ります。

- インド、中近東風料理が得意
- 18歳　●172センチメートル
- 瞑想、詩が好き
- CV：松岡由貴

チェリー・メープル




creator's voice

キャラデザインのひとりHalのスケッチブックから、プロデューサー権限によって登場決定と相成った、唯一のビジュアル先行型ヒロインです。

- 和風料理が得意
- 15歳　●154センチメートル
- お茶、梅干し、占いや縁起物が好きで迷信深い
- CV：野中藍

ついに判明したエアロパーツ車の全貌!

いよいよゲームの全貌が見えてきた「サーカスドライブ」
今回はエアロパーツ車から新レースまで[illegible]紹介するぞ!



タイトル	サーカスドライブ		
発売元	カプコン	ジャンル	アクティブレーシング
発売日	8月28日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	カプコン	開作者	
ブロック数	22ブロック以上	対象年齢 未定	システム対応 5.1ch
その他	ハンドルコントローラ対応		

続々登場! 世界の名車をGETせよ!

レースゲームの肝は、どんなクルマが登場するのかという点。本作は、日本の主要メーカーはもちろん、シボレー、アウディ、ロータスといった海外のメジャーどころも登場。さらにTVRやSALEENといったマニアックなメーカーが参戦している点で、満足度は高い。

180SX TYPE X



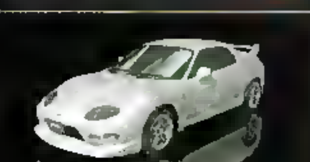
S13シルビアと同時に発売されたFRターボスポーツ車。走り屋に人気の1台だ。

CAMARO SS



アメリカを代表する大排気量スーパースポーツ。大トルクが特徴のFR車だ。

FTO GP Version.R



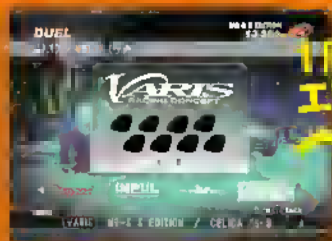
1994年のカー・オブ・ザ・イヤーを受賞した日本の名車。MIVECエンジンが光る。

40車種のエアロパーツ車とは? 1対1のガチンコレースでゲットせよ!

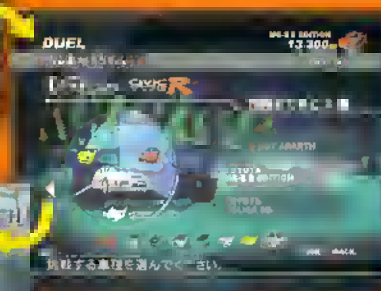
「サーカスドライブ」には、世界の名車47台+カスタマイズされた40台のエアロパーツ車が登場する。今回は、これまで詳細が不明だったエアロパーツ車の入手方法と、実際どんなカスタマイズをされたクルマが登場するかを紹介しよう。

エアロパーツ車を入手するには、本作のメインモードであるサーカスモードの"DUEL"に参加しなければならない。このレース、通常のレースとは違い、エアロパーツ車との1対1での対戦となる。しかも勝負ラップは1周、エアロパーツ車ごとに指定された3台のクルマを使用し、全戦で勝利するのが獲得条件となる。ほかのレースでテクを磨き、資金を貯めよう。複数台のクルマを購入したら、勝負を挑め!

1回レース×3台でエアロ車を手に入れろ



↑まず[illegible]チューニングメーカーを選択しよう[illegible]する有名メーカーばかりだぞ。



↑エア[illegible]を入[illegible]に[illegible]3台[illegible]愛車で勝利しな[illegible]ればならな[illegible]

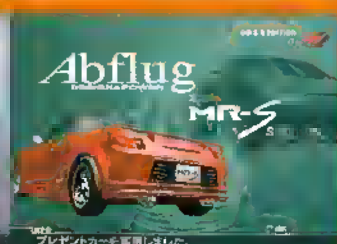


←1対1、しかも1周勝負だけ[illegible]回[illegible]いった戦術が有効となる。[illegible]入[illegible]ルマは、ほかのモードでも使えるぞ。

大手チューンメーカーのエアロ車が登場!

入手可能なエアロパーツ車は、IMPULやTRDといった、実在のチューンメーカーのものばかり。同じクルマで別メーカーVer.もある。











47車種のスーパーカー獲得のために サーカスモードでドライバーズポイントを貯めろ!

サーカスモードには、DUELのほかCHAMPIONSHIPとLINE-LINEのふたつのレースがある。なかでも特徴的なのがLINE-LINE。このレースでは、コース上に配置される"光るポイント"を獲得しながら走らなければならないのだ。正確なドライビングが求められるぞ。

CHAMPIONSHIP



↑チャンピオンシップは、クルマの出力別でのトーナメント。本作のメインゲームといえる。

LINE-LINE

ドライバーズポイントを獲得するには、コース上のポイントを正確に集めなければならない。だが、タイムが遅いと集めたポイントの何分の1しかもらえないのだ。速さと正確さが重要になる。



↑全ポイントをゲットしたとしても、タイムが遅いと獲得ポイントは減ってしまう。



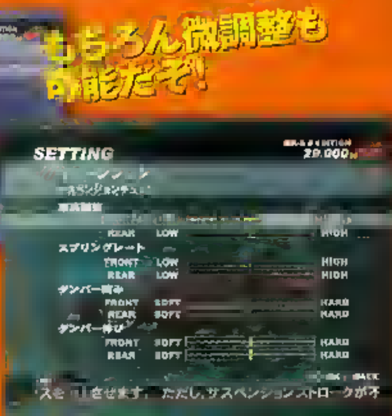
←ポイントを無理に取った結果、壁に激突すると……。集めたポイントが減るので、正確な運転が必要となる。

よりDPを稼ぐために各パーツをチューニング

クルマの戦闘力を上げるには、高性能なクルマに乗り換えるか、各パーツをチューンする必要がある。資金に余裕があるなら、乗り換えが手っ取り早いが、そうそうポイントは貯まらないもの。本作には、①エンジン(NA orターボ)、②サスペンション、③ブレーキ、④タイヤ、⑤軽量化、⑥トランスミッションと、さまざまなチューンがある。効率よくチューンしよう。



↑チューンするとパワーアップを図ろう。なお、ホイールはドレスアップのみで、走りに効果なしだ。



→サスペンション、ブレーキ、トランスミッションは微調整が可能。自分好みにセッティングしよう!

▶▶▶アーケードモードで手軽に遊ぶのもアリ!

サーカスモードは、過酷なレースがメインとなるが、もっと気軽にレースを楽しみたいときもあるはず。そんなときはアーケードモードで遊ぼう。アーケードモードには、同じ車種だけでレースをする"ワンメイク"、すべてのコースでレースを楽しめる"シングル"、上下2分割された画面で対戦する"2P対戦"、速さだけを追求する"タイムアタック"の4レースが用意されているぞ。

とくにワンメイクは、通常考えられない高級車のみのドリームマッチも実現可能。同性能だけに、頼れるのは己の腕だけだ!



↓→ワンメイクは、同車種のみの勝負となる。性能が同じだけに、テクニックが重要なポイントになるぞ!



Golf GTI



言わずと知れたドイツの大衆車だが、ターボで大幅なパワーアップを図っている。

Griffith 500



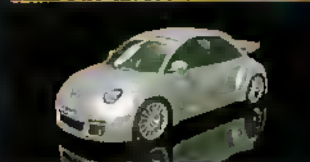
イギリスの大排気量FRスポーツ。軽い車重+ハイパワーは暴力的な加速を見せる。

LEGACY B4 RSK



排気量は2リッターながら、水平対抗エンジン+ターボで280馬力を叩き出す!

New Beetle RSi



かわいいフォルムだが、4WD化&馬力アップ。世界限定250台のレアなクルマ。

RGT



RUF社の最新マシン。ポルシェ996がベースとなる。世界最速の1台といえる。

S7



アメリカSALEEN社のド級スーパースポーツ。パワーは500馬力を大きく超える。

バカンス&大会で熱くなれ

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

夏本番！　水着を持って海へくり出せ～！　……と思ったら、『DOAX』の全国大会があるそうじゃないか！　海なんて行ってる場合じゃない。お家でビーチバレーの特訓だ！

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	8ブロック～	対象年齢 全年齢	システム対応 5.1ch HDTV
その他	―		

コーディネイト思わぬピンチ！

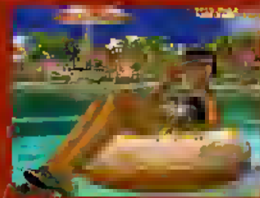
オリジナルコーディネイトが続々届く中、編集部の『DOAX』データが消失しちゃいました……（泣）。そんなわけで、最初から集めなおしです。しかし、すでにコツを心得てるだけあって、水着集めはかなり楽。アクセサリーのほうが集まり悪いかもね。



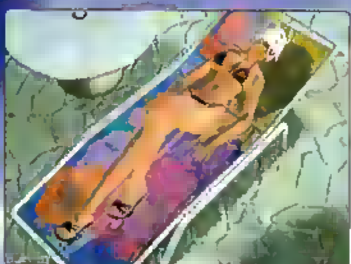
←女の子の好みはわかっているから、水着集めは楽。

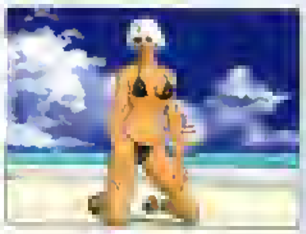
オリジナルコーディネイト大募集

このコーナーでは、オリジナルコーディネイトを大募集！　キャラクター、水着、アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して、129ページのあて先、「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。



←オリジナル水着を使ったコーディネイトもアリ。



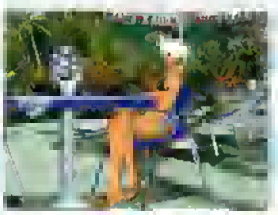


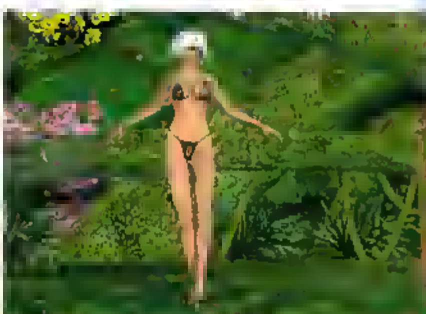


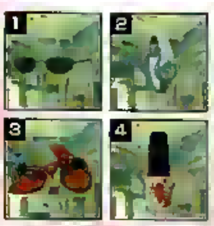
クリスティ

今回のテーマは、クール&セクシー。クリスティの好きな黒の水着、ベアトリックス（ティナ/370000Z）を中心に置き、赤と黒でコーディネイトしてみた。視線の隠れるサングラスを使うことで、某映画の主人公のようにクールに仕上がったんじゃないかな。1ふつうのサングラス/4000Z 2アナログウォッチ/27500Z 3赤いハイヒール/15000Z 4マニキュア（レッド）/5000Z







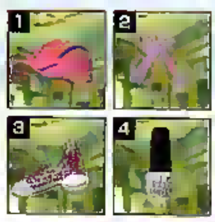




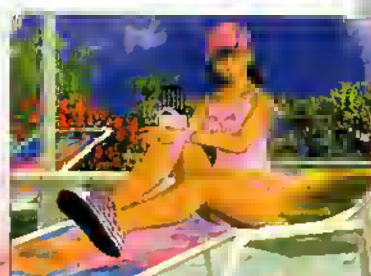


レイファン

レイファンのコーディネイトをしてくれたのは、神奈川県のP.N.元気娘さん。「かわいいレイファンを、カワイイピンク色でコーディネイトしてみました」とのこと。ファンシー系を目指すなら、ピピット（レイファン/125000Z）はナイスチョイスだね。1ピンクのスポーツキャップ/5000Z 2ピンクのリボン/1000Z 3ハートのスニーカー/20000Z 4マニキュア（ピンク）/5000Z





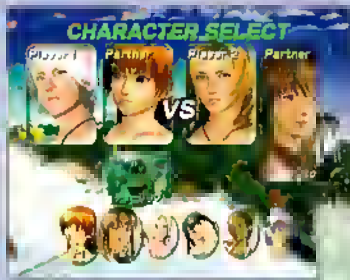


緊急特集!! "Xbox Championship"を勝ち抜くための対人戦攻略

すでに全国各地で1次予選が開催されている"Xbox Championship"。優勝商品が100万円分のJTB旅行券ということもあり、いまごろ猛特訓している人も多いんじゃないかな？ そこで今回は、大会を勝ち抜くためのポイントを紹介していこう。

まずは大会のルールを再確認。試合形式は7ポイントマッチ、コントローラーの操作形式はアナログだ。ふだんデジタル形式の操作で遊んでいる人は、あらかじめ調整しておいたほうがいいだろう。また、キャラクター選択はクジ引きで行われる(パートナーのやる気は"ふつう"で固定)。意中のキャラクターが選べるとは限らないので、すべてのキャラクターを練習しておくといい。

さて、それではいよいよ実際の戦術を紹介。なかでも、Lランクのキャラクターへの対策は必要不可欠になるので、必ず覚えておいてほしい。



⬆大会のキャラクターは抽選で決められる。全キャラクターを練習すべし！



⬇鬼門となるのがティナ&ヒトミ戦。対策をマスターしておかないとキツい。

ランク(体格)は最重要パラメーター!!

『DOAX』で得点するパターンのうち、もっとも多いのが相手のレシーバーorブロッカーを吹き飛ばしてからの連続攻撃だ。そして、相手を吹き飛ばすために重要な能力値が、キャラクターのランク。ゲームシステム上、吹き飛ばすことができるのは自分と同じか、それより小さいキャラクターだけなので、ランクが大きいことはそれだけでたいへん有利になる。

もちろん、Lランクのキャラクターにも、アタックレンジ（スパイクの打ち分け角度）の狭さやレシーブ力の低さなど、それなりに弱点はある。しかし、これらはいずれもテクニックで補うことが可能なため、Lランク最強説は揺るぎそうにない。

いっぽう、Lランク以外のキャラクターはどうだろう。注目株は、Mランクながらレシーブ力が高いエレナや、アタックレンジの広さと若干高いボールパワーでスペースを突きやすいあやねだ。それぞれほかにはない利点があるので、修練を積めばダークホースとなる可能性も。

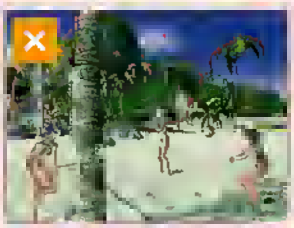
下表の能力値をよく見て、Lランクの牙城を崩せるキャラクターを捜してみよう。

キャラクターの能力値

キャラクター名	ランク	吹き飛ばし	ボールパワー	レシーブ	フェイント	2アタックトス	バックアタック	アタックレンジ
ティナ	L	5	5	1	1	3	1	2
ヒトミ	L	5	4	3	2	2	1	1
あやね	S	1	2	2	5	5	5	5
かすみ	S	1	1	3	5	5	5	5
レイファン	S	1	1	5	5	4	4	4
エレナ	M	3	2	4	4	3	3	3
リサ	M	3	3	3	3	4	3	4
クリスティ	M	3	3	3	3	3	4	3

point Lランクのキャラクターを倒すには？

Lランクのレシーバー（後衛）に対して攻撃する際、最大のポイントとなるのは、スパイクの"前後への"打ち分けだ。『DOAX』では、レシーバーが比較的ネットの近くにかまえることになるので、スパイクを左右に打ち分けてもなかなか決まりにくい。だが、逆にネットから遠くにスパイクを打ち込めば、相手はレシーブの体勢が不安定になり、レシーブミスが発生しやすくなる。そして、このスパイクを警戒して相手が後衛を下げるようなら、今度はネット際に鋭角のスパイクが決まるという寸法だ。自分よりもランクの大きい相手に対しては、この戦法で勝負しよう！



⬅スパイクを左右に振るだけでは得点に結びつかない。



⬅前後の打ち分けこそがLランクから得点するコツだ。

対人戦の基本戦術は2パターン

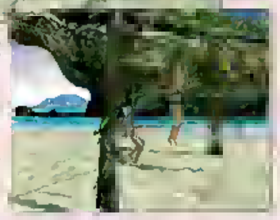
現在、『DOAX』で主流になっている戦術はふたつ。防御力の高い"3アタック型戦術"と、ひたすら攻撃力を追求した"2アタック型戦術"だ。両者を比較した場合、やや後者が有利になると思われるが、後者は操作が複雑なため、プレイに安定感がない(防御力が低い)という弱点がある。

また、選択したキャラクターによって適正な戦術が変化することにも注意。基本的に、レシーブはランクの大きいキャラが行ったほうが成功率が高いので、パートナーがSランクの場合は3アタック型戦術のほうが適している。チームをよく考え、ふたつの戦術を使い分けよう。

戦術1 3アタック型戦術



⬅レシーブでしのいで相手のミスをじっと待つ。



➡パートナーはブロックさせないほうがいい。

相手の攻撃をプレイヤーがレシーブし、スパイクもプレイヤー自身で打つ戦術。最大のメリットは、レシーブをCPU任せにしないことにより、防御力が高まる点だ。その反面、攻撃が必ず3アタックになるため、相手のスパイクのスキを突きにくいことが弱点となる。

また、大会ではパートナーのやる気が"ふつう"なのも不安要素。パートナーを前衛に置いておくとブロックに飛んでくれるかどうかが不安定で、試合の展開が読みにくくなってしまう。いっそのこと、パートナーは相手のアタッカーから遠ざけて、ブロックをいっさい拒否したほうがいいかもしれない。

戦術2 2アタック型戦術

つねにプレイヤーを前衛、パートナーを後衛に配置する攻撃的な布陣。相手のスパイクはパートナーにレシーブさせ、そのまま2アタックトスを上げるのが基本的な狙いだ（もちろん、ブロックは狙わない）。メリットはレシーブからスパイクまでの時間が短いため、相手が陣形を整えるまえに攻撃しやすいこと。その反面、つねにパートナーを右スティックで動かさなければならず、操作が複雑になる点が弱点といえる。ちなみに2アタック型戦術の場合、パートナーのトスワークで相手を揺さぶることができないので、プレイヤーにはパワーのあるLランクが理想的だ。



⬅攻撃のテンポが速く、非常に攻撃的な布陣。



➡レシーブはパートナー任せなのが少々不安。

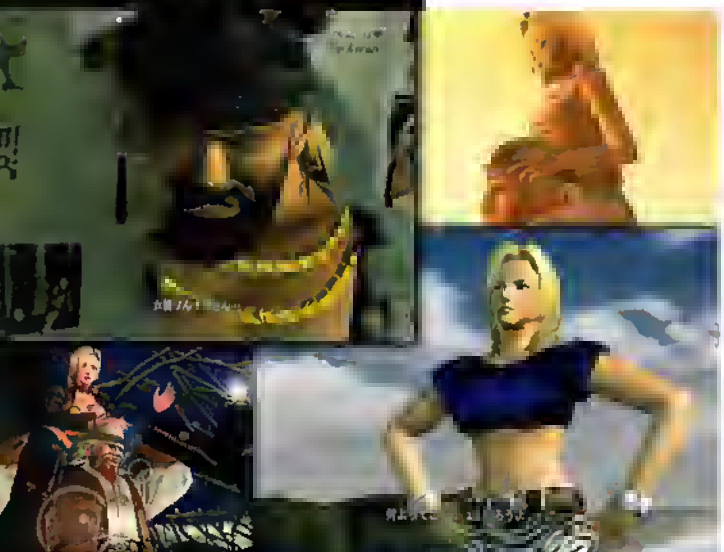
Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第13回

『DOA』キャラの謎を解く その3 ティナ&バース ふたりの関係は永遠？

キャラの秘密をひもとくシリーズ第3回は、ティナ&バースでお届けしよう。親子の誕生秘話から、技設定の難しさ、モーション作りの大変さを、おなじみTeam NINJA、板垣氏に直撃してきた。

有名になりたい、モデルになりたい、女優になりたい、とシリーズごとにほかのキャラとは違った意識で大会に参加するティナ。そして絶対プロレスをやらせたい、という子離れできないバースに焦点を絞ってお話を伺ってきた。同ゲーム内に同ジャンルの格闘技使いがふたりもいるのは、あまり聞かない話だが、その真意はどこにあるのか？



←ティナの主張を押さえつける印象の強いバースだが、自分のなしえなかった夢を実現させるというより、ティナにあった道を進ませたいのだろう。

ダンス殺法がプロレスに!? ティナ誕生秘話が明らかに

——最初からプロレスラーを入れようというのは決まっていたんでしょうか？

板垣 プロレスキャラを入れるのは最初から決まっていました。でも、ティナはもともとダンス殺法という設定だったんですよ。何だよ、それって感じですが(笑)。南国系美少女で、ダンスを踊っているような軽やかなステップでヒット&アウェイ戦法を取るキャラでした。この南国系美少女という流れは、じつはリサが継承しているのかも？

ティナは初代といまを比べるとけっこう印象が変わったキャラですね。『DOA1』のときは髪が茶色でしたから。Model 2では金髪の表現が難しかったんですよ。どうしても黄色にしか見えなくて。基板性能が上がったNAOMI(『DOA2』)からは、もとのイメージどおりの金髪キャラにできました。

バースは企画書の最初からちゃんといたキャラです。"T・バース"というコードネームでしたが、いや今年は阪神が強いですね(笑)。ただバースは僕の中でどうにも優先順位が低くて、開発が進むうちにティナに椅子を取られてしまいました。僕自身がプロレスに無知・無関心だったせいですが、「プロレスラーがいない格闘ゲームなんか作りたくない」という声がスタッフの中に多かったですね。Team NINJAにはプロレスファンがたくさんいるんですよ。そういう意見を聞いて、それならということで、ダンス殺法のティナをプロレスキャラにしました。

——当時の女子プロレスの流行を反映していたのはスタッフの趣味ですね。

板垣 それ以外にないでしょう。豊田真奈美さんのジャパニーズ・オーシャン・スープレックスとかですね(笑)。でも、当時、技設計のスタッフたちは、プロレスキャラだけど女の子なので、重量感のある技を入れるわけにもいかず、苦労していましたね。

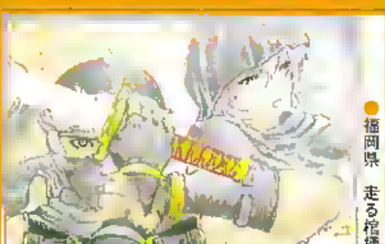
好きな人間が多かっただけに変わった技もいっぱいありました。ロデオホールドとか(笑)。いや(Team NINJA内の)プロレス好きの言いたいことはわかるんだけど、3Dだといくらなんでも物理的に不自然じゃないの？ということで切った技です。ロデオホールド、懐かしいなぁ……。『DOA2』から廃止した技なので、知らない人もいると思いますが。あのときは「なんでロデオホールドをなくしたんだー」という声をファンの皆さんからたくさんいただいたのを覚えてます。

——プロレスキャラがいるなかでプレイステーション版にバースを導入した理由はどんなところに？

板垣 以前も話しましたがPS版でキャラを増やすことを決めたときに、スタッフの中でバース復活論がものすごかったんですよ。じゃあそうしようと。やはりスタッフが好きなものを作ったほうがいいものができますからね。PS版のオープニングで、バースがものすごくうれしそうに登場するじゃないですか。「やっと俺の出番か」ってなもんで。あれはスタッフの気持ちがそのまま出ているシーンだと思います(笑)。

From Readers Illust FREAKS

スペース拡大傾向でお届けの「イラストフリークス」。最近投稿数が減り、心配気味。『リーダーズボックス』のポイントも加算されるので、ドシドシ送ってください。



●福岡県 走る棺桶

←期待の新作・『NINJA GAIDEN』ですね。印象の変わったあやねがうまく描けてます。



●兵庫県 Re:play

↑こちらも『NINJA GAIDEN』。謎の美女、レイチェルがいち早く登場です。鉛筆と水彩で、いつもきれいに仕上げて投稿してくれる氏に感謝！

↓Team NINJAのXboxでの原点、『DOA3』の雰囲気が出てますね。ふたりが登場する『DOAO』のイラストも大募集中なのでよろしく。



●東京都 三橋はつみ



●茨城県 ソリティア

↑チャンピオンシップが予定されている『DOAX』ですが、残念ながら大会ではデフォルト水着しか選べない……。バカンスは自宅で楽しめ！

技とモーションへのこだわりが ふたりの傑作キャラを生んだ

——同じプロレスでも、ティナとバースの技のイメージは違いますね。

板垣 ティナにとっては、バースの登場はいいことだったでしょうね。同じプロレスながら、技の役回りが整理されましたから。バース・ティナの技まわりを担当した連中はプロレスマニアですから、非常に吟味して作ってます。とくにバースは、もっとも技の設計が精密になされているキャラかな。バース担当の、強くしたいんだけど理不尽にしてはいけない、という考えがあって、スピード・ダメージ・リーチなどを統合的に考えた技の設計になっている。

　プロレスで苦労したのは打撃技です。バースはパワーキャラということで作りやすかったんだけど、ティナが困りました。プロレスというと、チョップとかあるけど、彼女がやっても似合わないし。ほかの打撃キャラの劣化版にもなりかねなかった。

——プロレスの打撃って、そんなに種類が豊富ではないですからね。

板垣 『DOA2』からですね、ティナを打撃だけで遊べるようになったのは。『DOA1』では本当に投げキャラでしたから。ジャンケンでグーを相手が絶対出さないとわかったら、非常につまらない。その点で打撃技の拡充が必要だった。『DOA1』では➡PPKが彼女の最多段技で、『DOA3』と比べるまでもなく打撃が弱いキャラでした。

——続編を作るにあたって、打撃を増やすことを優先したわけですね。

板垣 でもモーションを新たに作るのは大変なんですよ。ひとつの技に対して10何回もリテイクしていかなければならないから。『DOA1』のころに作ったモーションは、だんだん古びていくから手直しもしなくちゃいけない。モーションのスタッフがこなせる仕事量も決まっているから、各キャラに増やす技の数を決めるのは慎重になりますね。というか、キャラどうしでモーションデザイナーの取り合いになる。

——ほかのキャラにもプロレス的な投げ技が導入されることもありますよね。

板垣 ルチャ・リブレを入れたいと、新作を作るたびに言うスタッフがいるんですよ。お前が作って入れればいいじゃん、て僕はいつも言うんですが。僕も『DOA』シリーズがきっかけでプロレスの映像をたまに見たりしますが、ルチャのハデな立ち回りは好きですよ。そんなわけで『DOA3』はあやねにルチャの技をモチーフとした技が入っていたりします。

——プロレス好きなスタッフの意見を尊重して作っているんですね。

板垣 技関連に関してはそうです。人格面のデザインは僕ら企画チームが担当してやってます。ティナは陽気なアメリカンをベースにしているとかね。

　ティナ、バースはテキサスに住んでいる設定で、日本で想像するテキサス像を盛り込みました。でも、このあいだアメリカのテキサスに住んでいるファンと会う機会があって、そのときに印象を聞いてみたら、ちゃんとテキサスっぽくなっていると言ってくれて。そのときはうれしかったですね。

——以降のシリーズでも、親子喧嘩はまだまだ続いていきそうですね。

板垣 そうですね。あのケンカは誰にも止められないと思いますよ(笑)。

(2003年7月11日収録)

DOA CHARACTER HISTORY
#03 TINA&BASS

　ティナはプロレスなんてやりたくなかった。幼いころに母を亡くした彼女は、無敗のレスラーと呼ばれた父、バースに育てられ22歳を迎えていた。英才教育を受け、父親が果たせなかった夢、"世界チャンピオン"になるのも遠くないころだった。でも、彼女だって年ごろの女の子。当然プロレスよりモデルのほうが魅力的な仕事に見えた。

　そんなある日、ついに父親にプロレスを辞めて、モデルになると宣言。もちろんそれをすなおに許すわけにはいかない。バースは娘にDOA大会の告知を見せた。プロレスが強く、天狗になっている彼女を諭すためだった。それが思わぬ逆効果になった。ティナの頭の中には有名になることしかない。大会で優勝すれば有名になれると考えたのだ。「この大会に出てみるわ」と言い放った彼女は家を出ていった。バースにできることはただひとつ。自分も参加して、娘の優勝を阻むことだけ。

　そんなバースの思惑も、大会に参加するたびに上がる人気から、モデルデビュー、女優デビューを阻止できなかった。さて、つぎはどんな望みを持ってティナは大会に参加するのか？　そしてバースはそれを阻むことができるのか？　親子喧嘩は永遠に続きそうだ。



ひさびさ！ 今月の 爆弾発言

『DOAO』の現状はどうなの？

——『DOA Online』の進行具合はいかがでしょうか？

板垣 正直に言って『DOA2』はかなり変えています。以前、インタビューで「ゲーム部分を変えるとそれは『DOA2』ではなくなっちゃうのであえていじらない」と言ったんですが、やっぱり作っているとどんどん新システムを入れたくなっちゃうんですよ。思いついたものを入れないというのはできない性分なので、現状は入れてます。ステージがけっこう変わっている印象ですね。いまは半分以上が新ステージになっています。『DOA』はインタラクティブなゲームだから、背景が変われば求められるゲームシステムも変わるんです。新しい背景に従ってゲームシステムも変化する可能性があります。

——オンラインのβテスト等はやる予定はありますか？

板垣 それはいま検討中です。通信対戦は組みあがって、いま、そのまわりのサービスをどうするかというところを作っています。通信対戦は楽しいですよ。遅延も許容範囲でしょう。もともと「DOA」シリーズの持つゲーム性はホールドを含めた3すくみなので、ある程度の遅延は読みでカバーできるとも思っています。

　ワイドテレビを2画面設定にして、Xboxを2台つなげてネット経由でプレイしているんですが、両方同じに動いているのが新鮮だったり。投げのカメラ位置は乱数設定だから、そこだけ画面の左右で違ったりするときがあるんだけど。ネット対応ゲームを作るのは初めてなんで、わくわくするところも多いですよ。

——開発状況はどの程度ですか？

板垣 50パーセントくらいですね。いまコスチュームをいろいろ考えているところなので、このコーナーで募集してみたいですね。

——それはすばらしいですね！　右のあて先に、「DOA2O新コス」と明記して、新コスチュームのイラストを送ってください。よろしくです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問
- DOAO新コスチュームイラスト

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

特報 X SPECIAL

国際的港湾都市YOKOHAMAがレースの舞台に!

PROJECT GOTHAM RACING 2



タイトル	プロジェクト ゴッサム レーシング2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スタイリッシュ レーシング
発売日	2003年冬発売予定	価格	価格未定
開発	Bizarre Creations LTD.	関作表	
ブロック数	未定	対象年齢 未定	システム対応 5.1ch
その他	未定		

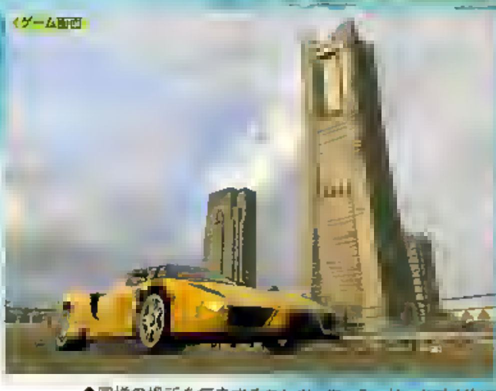
超リアルスタイリッシュ・レーシング最新作にも、やはり日本国内コースが存在した! その名も異国情緒あふれる観光都市・横浜だ!!

実写と見比べるとよくわかるはず! 横浜の街並を驚異のクオリティーで再現

東京(新宿、渋谷、浅草)が日本国内のレースの舞台として用意されていた前作。今回の『2』でも日本国内の都市がコースになっているのか……と不安になっていたが、やはり『ゴッサム』は我々を裏切らなかった! 今回の日本コースの舞台は横浜。古き良き異国文化と最先鋭の高層建築物が同居する一大観光都市でドリフトを決める快感! 実写と並べてご覧あれ。



➡ちょっと天気がよろしくないが、横浜ランドマークタワーを下から。横浜のシンボルとして定着した感が。



⬆同様の場所を疾走するエンツォフェラーリ。すごく絵になる風景だ。この時点ですでにスタイリッシュな感じ!

新港パーク





⬅⬆親水護岸から海を眺められる公園。"ぷかりさん橋"や、みなとみらいのビル群も一望できる。

開港記念館





⬅⬆横浜開港50周年を記念して大正2年に建てられた。この写真では見えないが、時計台が特徴。

赤レンガ倉庫





⬅⬆もとは明治末期から大正初期の物流倉庫。いまはさまざまなイベントも楽しめる総合施設に。

開発スタッフが綿密な横浜取材

このリアルなコース制作には、やはり現地取材は欠かせない。開発のBizarre Creationsの一行は、昨年の10月に横浜取材を敢行。もとい敢行。6000枚以上におよぶ写真がその仕事量を物語る。



➡赤レンガ倉庫を行く開発チームご一行様。夜のコースも収録するため、昼夜同じ場所に。

コース担当デザイナー (ゲーム中のコースを決める人)

Jurie McGurrenより

横浜は古い街並と最先端の都市が興味深くミックスされていて、ゲームの中に再現する街としてもおもしろい場所でした。コースデザインの際は、現地取材のまえに地図を見てどこのコースを採用するかを決めておくのですが、実際に現地に行くといろいろと新しい発見があります。たとえばナビオスホテルのゲートとそこを抜けて運河パークを通る汽車道は、そこからのランドマークタワーの眺めのすばらしさを見て決めました。たぶん、ゲーム全体の中でも見どころのひとつになっていると思います。『2』のコースデザインは、現地で撮影した写真をベースにテクスチャーの作成を行います。そのため撮影する写真は可能な限り人物や木、自動車などが写らないようにしています。横浜は前回の東京と比べれば静かな場所で、取材は比較的スムーズにいきました。でも中華街は道が狭いうえに大勢の人がいて、ほとんど撮影が不可能。けっきょく横浜の街そのものが大きすぎて、残念ながら中華街はコースに入らないことになりましたが。横浜コースは『2』の中でもとても美しく再現できたコースだと思うので、日本の皆さんも楽しみにしていてくださいね!

コースデザインアーティスト (コース上のビジュアル担当)

Peter Roeより

横浜は、『2』のほかの都市と比べても巨大で、しかも建物や周囲のオブジェクトもディティールに富んでいるため、コース制作には莫大な手間と時間がかかっています。ただ、アーティストの観点からいえば、バリエーションが多くてとっても楽しいコースです。

新しいビルもあるし古い街並もある、みなとみらいの遊園地や観覧車、高層ビルに囲まれた市街地、そしてどこからでも見える超高層ビルのランドマークタワー、横浜はレースゲームの舞台として完璧な都市です。お楽しみに!

FMヨコハマの現役DJが横浜コースをさらに刺激的に

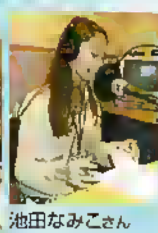
『ゴッサム』といえば、レース中にBGMとして流れる実在FM局のDJ。この横浜コースでは、FMヨコハマ(84.7KHz)が登場。実際にFMヨコハマで活躍するDJ3人が、横浜コースの走りをさらにヒートアップさせる!



栗原治久さん



鈴木まひるさん



池田なみこさん

泉水対談

Mr.Xboxがユーザーと対決!? Xboxの素朴な疑問に答えます！

果たしてXboxユーザーは、Xboxの現状をどう思っているのか？　また、どうしてほしいと考えているのだろうか？　ユーザーが集まるXbox Live Summer Party会場で、ファミ通XboxのBBS会員に、それぞれの思いをぶつけてもらった。回答者はMr.Xbox──マイクロソフト執行役員 Xbox事業本部戦略室室長兼パートナー営業部部長の泉水氏だ。

第2回

The Dialogues of Sensui

マイクロソフト
泉水 敬
Takashi Sensui

×

Xboxユーザー
ファミ通Xbox
読者



「ユーザーと話がしたい」。

今回の座談会は、ファミ通Xboxから泉水氏に持ちかけたものではなく、氏の強い思いから実現したものである。そしてXbox Live Summer Partyの当日、事前にファミ通XboxホームページのBBSで募集をかけ、6人のユーザーに集まってもらった。読者の生の声に、泉水氏はどう答えたのか？

Xboxで大作RPGをプレイしたい！今後のソフト展開とは？

相沢　Xboxに関して、まずこれは聞いておきたいということはありますか？
ガラム　マイクロソフトから大作RPGが出るという予定はないでしょうか？ほかのハードではハードメーカーが率先してRPGを出している、育てている印象があるのですが？
泉水　日本市場においてRPGというジャンルが非常に重要なものだというのは、我々も強く認識しています。具体的なお話はできませんが、その重要なジャンルに大きなタイトルを出せるよう日々動いていますので期待してもらっていいです。僕もRPGは非常に好きなジャンルですから。
　我々がXboxにタイトルを出すときにはいくつかの方法があります。ひとつは我々の持つMicrosoft Game Studiosで制作するというスタンス。もうひとつが他社さんに協力いただいて新規に制作してもらうスタンスですね。それぞれの方法で、いまもきっちり動いていますし、努力は重ねているので楽しみに待っていてください。
相沢　『トゥルーファンタジー ライブオンライン』以外にもタイトルがあると考えていいんですか？
泉水　ええ、あります。いつお見せできるかはちょっと言えませんが。
相沢　MMORPGは、何本も同時にできないだろうから、いろいろな種類を用意するということですよね？
泉水　日本のゲームプレイヤーの中でもXbox Liveにつないでいる方は少数派ですよね。まだオンラインの世界に入って来られない方、好きではない方にも満足のいくゲームを今後は出していきたいですね。

『Sudeki』はすてき？ローカライズの問題点そして、解決案とは？

ボックス　E3で発表されたクライマックス社の『Sudeki』というタイトルがありますよね。ローカライズの際にキャラクターデザインまで日本向けにして、違うタイトルとして出すことはできないんでしょうか？



泉水　いいアイデアだと思います。『Sudeki』はMicrosoft Game Studiosのタイトルですから、どうしたら日本のユーザーにも楽しんでもらえるか、もし、発売することになれば、考える必要があるかもしれませんね。
ボックス　世界観やムービーを見ると、すごくいいゲームというのは伝わってくるけど、キャラクターだけを見ると『カンフーパニック』に見えてしまう（笑）。『カンフーパニック』は本当はおもしろいゲームなのに、日本人には絶対に受け入れられないキャラだけに損をしていると思います。その点でローカライズの際に、まだまだできることがあるんじゃないかと考えます。
泉水　ローカライズにもいろんなレベルがあると思います。基本的にいままで我々がしてきたローカライズは、ゲームの中身をいじるよりは、言語的な部分が大半でした。でも今後は、それ以上に手を加えていかないといけないなと思う部分はあります。逆に、それほどみっちりとやらなくて、す速くリリースしたほうがいい場合もあるでしょうね。両方向でいまは考えています。
テボ丼　おもしろいものは、それほどローカライズに力を入れなくてもおもしろいと思いますよ。
ボックス　でも、ローカライズの幅を広げることで、そのゲームを受け入れられる層が増えると僕は思います。
泉水　タイトルによってローカライズに必要なレベルは変わりますよね。たとえば『HALO（ヘイロー）』のレベルは決して悪くなかったと感じます。もうひと息のタイトルも決して少なかったとはいえないのも事実ですが。
Hag　『カンタムレッドシフト』あたりがそうですかね（笑）。いいゲームだったのに、もったいなかった。
相沢　『カンフーパニック』は非常にいいゲームでしたよね。しかしグラフィ

Xboxを案じる6人のユーザー

ファミ通XboxHPのBBSで、いつも熱い議論をかわしている6人のユーザーに座談会に参加していただいた。

ガラム：ファミ通DC時代から、旧掲示板に積極的に意見を書き込んでいた。じつはまだXboxを持っていないとのこと。「やはりあの大きさだと置く場所にも困ってしまって。できれば小さな本体が欲しいです」がその大きな理由だという。

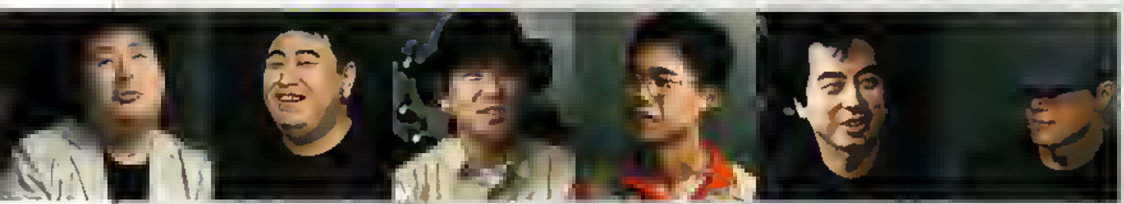
ボックス野郎（文中：ボックス）：ファミ通XboxのBBSで、つねに前向きな意見を提示する。みずからXboxファンサイト、BOX CHANNEL（http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/4170/）を運営している。

モバイルで参上!!Hag（文中：Hag）：ファミ通DC時代から本編集部の各種イベントに参加。仕事柄出張が多く、ゲームをするのは出先が多いとのこと。もちろんマイXboxを持参していくのは言うまでもない。たいていの新作ソフトは購入、プレイしている。

captain silver（文中：silver）：スーパーファミコン時代からゲームを始める。その後、セガ系ハードを中心にゲームをしてきたが、セガのハード事業撤退を機にXboxを購入した。

テポ丼：ゲーム歴は浅く、ドリームキャストの「サンバDEアミーゴ」からゲームにはまったという。ライトユーザー寄りの視点から今回座談会に参加。

さかぽん：Xboxのソフトを50本以上持っているというコアユーザー。「残念ながら本当に楽しめるものは少ないな、とも感じています」という思いを持っている。



ック的にやりたいと思う人は、日本では少ないでしょう。マイクロソフトの日米限らずスタッフの方と話していて感じることは、非常にクリエーターを大事にしているなと。だから『Sudeki』って名前やキャラが、我々日本人には変に感じるかもしれない。でも、できるだけオリジナルを損なわないようにしたいと考えている人が多いと感じますね。

泉水　そうですね。こういうエンターテイメント業界で大事に考えたいのは、クリエーターの持つオリジナリティーを損なうおそれを回避することだと思います。そういう意味では、どこまで日本で手を入れるかというのは難しい問題だと思います。

ボックス　難しい問題ですけど、やはり日本で受け入れられないとやってくれる人も少ない、ハードの所有台数も増えてくれないんですよね。

泉水　だからといって何も考えていない、そのまま出せばいいとは思っていないので、その点はご安心ください。

Xbox Liveにもの申す クレジットカード以外の決算方法の導入を！

テポ丼　ハードの台数を増やしていくにあたって、マイクロソフトとしてはXbox Liveを大きな武器にしていこうと考えているんですか？

泉水　XboxにとってXbox Liveというのは非常に大切な武器です。いま我々が提供しているサービスは非常にいいものだと捉えてますし、それ以上のサービスに関しても、つねによりよいものを取り入れようと考えてます。

　いっぽうで、いくらLiveが優れていても、ハードを所有してもらわなければ、その恩恵も受けられない、広がらないですよね。だからLiveを武器に、現状のユーザーの皆さんに、よりよいサービスを提供しつつ、Xbox自体の魅力をもっと上げていかなければならないと感じています。

ボックス　PSBBってオンラインに特化した形をアピールしてますよね。でもXboxはLiveでも楽しめるし、つなげなくても楽しいソフトが多いです。もっとそこをアピールしてほしいと思います。あんまりLiveというのを強調すると、腰が引けちゃうユーザーが出てくると思います。

Hag　パーティーでは、来期中に対応タイトルを100本出すと発表がありましたね。その発言からはLiveをアピールポイントにしてると感じました。

泉水　基本的にはスタンドアローンで楽しめるソフトに、Liveのおもしろさを付加することができますよね。Live専用ではなく、つなげることでスパイス的に楽しめるものです。そういったタイトルも今後は増えていくでしょう。その意味での発言であって、決してLiveにつながなければ楽しめないソフトばかりになるわけではないです。

相沢　全世界で100タイトルなんでしょうね。日本では、その中からローカライズタイトルを決めていくんですよね？

泉水　今回は"Xbox Live Party"ですから。東京ゲームショウではもう少し違った発表をしていきますよ。

ボックス　Liveに関していうと、クレジットカード決済が学生にとっては非常に高いハードルになっていると感じます。今後、新たな決済方法の導入はありえるんでしょうか？

Hag　社会人の僕から言わせてもらえれば、カードは必須のものだし、当然持っている人が多いですね。

泉水　まずご理解いただきたいのは、我々がLiveを始めるに考慮したポイントが多くあります。確かに現状のような、ネットにつないで対戦を楽しむだけだったらほかの方法があるかもしれません。でも僕らはそこにとどまるつもりもありません。これからLiveを展開するにあたって、かなり先を見てますし、より快適で夢のあるネット空間を目指しています。我々もクレジットカード決済というのは敷居が高いと感じていますが、より洗練されたサービ

RPG、Live、アピールなど もっともっとがんばってほしい



ファミ通Xbox読者

今回の対談参加者はファミ通XboxのBBS（http://www.enterbrain.co.jp/xbox/）の登録者の皆さん。今後もこのような企画の参加募集をしていくので、ぜひとも会員登録してみてください。



スを提供するためにはしかたがないという思いもあります。

でも、どんな“場”にしたいかというアピールを早く発表しなければ、ご理解を得られないでしょうから、そこはがんばっています。とはいえクレジットカード決済だから入れないという方がいることも忘れていません。クレジットカード以外の方法がないかは考えてますし、カードが必須だという理解を得られるようなアピールも合わせてやっていきたいと思ってます。

Xbox Live vs. PSBB 問題点はアピール不足とタイトル数にアリ！

silver　いまネット対戦というと、あとから出てきたはずのPSBBのほうがメジャーになっている感もありますよね。その点でXbox Liveはどう対抗していこうと考えてますか？　Liveではブロードバンドで対戦できるということさえ知っている人は多くないだろうという印象です。

泉水　他社さんが持っている力というのは非常に大きいと感じています。だからといって手をこまねいているわけにはいかない。僕らがやってきたことは決して間違った方向性ではないと思っているので、そこをドンドン伸ばしていこうという思いです。伝わってきえいない、というご意見があるのならば、そこは決して無視せず、前向きに対応していくことを約束しますよ。

Hag　日本ではLive接続者は3万人弱ですよね。それに対して全世界では50万人が、ヨーロッパですら日本以上の接続者がいると聞いてます。しかも向こうではPSBBより遙かに接続されているということもです。僕が考えるに、これは単純にソフトの数が要因だと思っています。日本ではソフトが少ないから接続したい人が増えないのではないでしょうか。これに対する泉水さんのご意見を聞かせてください。

さかぽん　数も重要だけど、日本のLiveソフトにもおもしろいゲームはちゃんとあると思います。それが伝わってないから接続したいという人が増えないんじゃないのかなと。さきほどの話にもつながりますけど、やはりMSにはどんどんアピールをしてほしいです。

相沢　ヨーロッパでは、Liveは安全なシステムという認識が深く、かつ課金もシンプルだし、最後発ということもあってソフトの数が多かったというのが勝因でしょうね。

泉水　日米欧でLiveに限らず、Xboxの状況が違うのは、市場の環境や競合他社さんの状況にも大きく影響されているとも感じてます。でもいろんな要素があるものの、もっとも大きな要因はタイトル数だと思ってます。ここはこれからも努力していかなければいけない最大のポイントですね。

Hag　期待して待ってますので！

CMは重要だけど……もっとみんなにXboxをアピールしてほしい

テポ丼　ファミ通Xboxでは300万台への道というコーナーが連載されてますが、具体的な台数目標は？

泉水　もちろん会社として販売目標はあります。でも僕らが考えているのは、まずは魅力的なハードにすること。その結果としてどれだけ売れたかになる。

テポ丼　とはいえ現状、結果として売れてるとはいえない台数ですよね。マーケティング面でCMは大きな要素になると思いますが、たとえば以前にやっていた“美しく遊べ”キャンペーンは成功だったと捉えているんでしょうか？　僕には失敗としか思えませんが。

泉水　成功か失敗かは、現状の結果がすべてを物語っていると思ってます。結果が出ていない以上、それに対する反省もあります。

ボックス　僕はあのCMは大好きでした。ただ、単発のCMで終わったのに意味がなかったかなって。美学の意味をいろんなパターンで継続していれば、いい訴えかけになったと思います。

泉水　ビジネスとしてやっている以上、結果を求められるのは当然です。結果を出さなければ意味がないですから。でも結果に至るまでにいろんなことが影響してきます。CMのプロモーションにしても、どういう考えで、どういう時期に、どういったものを出すのか？　いろんな要素があります。“遊びは美学だ”というコピーが失敗したのではなく、期間とタイミングに問題があったのでは、といまは考えてます。

さかぽん　CMって、マーケティングに対してどの程度意味のあるんでしょう？　誰が見るかもわからないですし。Xboxは、どちらかといえばコアなゲーマーが好むハードだと思ってます。でもいまは、その人たちにさえXboxの情報が届いてないと思います。ただCMをバンバンうつというだけでなく、もっと別の方法はないものでしょうか？

silver　無作為にCMを打つより、情報番組に提供を出して、番組で取り上げてもらうとか、ですか？

Hag　BSかCSで独自の番組を提供してほしいですね。

Xbox Liveを武器に現ユーザーの満足度とハードの魅力を高めたい



泉水 敬 Takashi Sensui

マイクロソフト執行役員　Xbox事業本部戦略室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーとマイクロソフトの橋渡し役を務める。今後の日本のXbox戦略に欠かせないキーパーソンのひとりと言える。

さかぽん　僕としては、情報を得たいときに得られるようにしてほしいという思いがあります。

泉水　ゲーム業界に限らず、いろんな業界にとって、消費者にどうやって情報を届けるかというのは大きな課題だと思います。テレビのCMに関しても、いまCMそのものを見ない人も増えている状況です。新たなコミュニティーを作ったほうがいいのでは？　というのが皆さんの意見だと思います。その点に関しては、番組を持つということも考えました。CS、BSも考えてますし、インターネットも考えてますよ。

さかぽん　インターネットはいいですよね。15分程度の番組でもいいですから、ストリーミングで流せば見たいときに見られますからね。

ボックス　MSといえばPCという印象が強いですよね。それを利用してPC雑誌にも積極的に広告展開をしていったらいいとも思います。

泉水　PCのゲーム層は意識してますよ。これまでもXbox Liveの広告をPC雑誌に出してきました。うまくターゲットを見据えてそこはやっています。

相沢　それでは最後に、BBSでも質問が寄せられていたので、そこからピックアップして質問します。「ソニーのPSXに対してMSはどう感じてますか？」

泉水　ひと言でいうと、出してくるだろうと思ってました。少しビックリしたのは出される時期ですね。我々も今後5年、10年という戦略で考えるとゲーム以外のエンターテイメントの世界が視野に入ってきます。そういう意味ではソニーさんが出すのは当然ですし、我々も考えていました。

でも我々が持っている強みとソニーさんが持っている強みは、若干違うと考えてます。我々が実現できる未来のゲーム機は、ソニーさんには実現できないものかもしれません。その逆もしかりですけど。我々の強みを活かしたものを構築して、ユーザーさんに楽しんでもらえる世界を提供していきたいといまは考えています。

（2003年6月28日収録）

対談を終えて

今回の座談会で感じたことは、ユーザーのみんなが、もっとXboxをアピールしてほしいと考えている点だ。すばらしいハードであるにもかかわらず、それが世に知られず埋もれているところに納得がいかないのだろう。短い時間ではあったが、その思いは確実に泉水氏に伝わったに違いない。ユーザーの熱いハートを受け止め、今後の躍進に期待したいところだ。　（編集部）

読者投稿コーナー

リーダーズボックス Rbox

暑い日に、部屋の中でエアコンをガンガンにきかせて布団にくるまるのって、何であんなに気持ちがいいんでしょうね？　でも、節電にも協力的でありたいし……と、真夏はいつもアンビバレンス。そんな感じで皆さんのおはがきを待つ毎日です。



レターコロニー 500

宇宙ホタルは、べつに宇宙の夏の風物詩ではないと知って愕然とした3人が気ままにつづる、おたよりのコーナー。

宇宙に来てから、浴衣も水着も着る機会がないのが悩み（ス）
――せっかくの夏だからリゾラバとかランバダとか言って地球で浮かれた生活もしたかったな～（船）
――宇宙船の中じゃ、四季なんてあんまりよくわかんないニャ～（宇）

●ダイエットコカコーラはカロリーゼロと言われていますが、なんか嘘くさい。　群馬県　みっともない
――それを言ったら、ファンタオレンジなんて無果汁なのよ！（ス）
――メッコールはああ見えて健康飲料水だしな。深入りは危険だ（船）

●英語の授業の時間に突然先生に「6月16日は何の日や？」と聞かれ、考える間もなく「先生の誕生日や」と言われました。そして6月16日。授業の終わりに、みんなでハッピーバースデーを歌わされました。
宮城県　エクボク
――人気者の先生だと、生徒が自発的に歌ったりしてみるもんだが（船）
――それは先生の心の危険信号よ！　気づいてあげて！（ス）

●うちの学校の先生は、授業が始まっても教室に来ないときがありました。授業時間が終わってから職員室になぜ来なかったのか聞きに行くと「すまん、忘れてた……っていうかお前ら呼びに来んかい！（笑）」だそうです。ほかにも同じ理由でふたりの先生が来なかったことがありました。　高知県　GAMES BOND
――先生ネタ2連発（宇）
――それは先生の頭の危険信号よ！　気づいてあげて！（ス）

●私がバイトしているところに変なお客が来るのです。「じ～っ」と店員を見ていて、目が合うと逃げてしまうのです。このまえも視線を感じ、ふり返ると棚の陰から「じ～っ」と見ていたのです。本人は隠れているつもりなのでしょうが、見えてる！　半分見えてる!!　茨城県　雪泣手
――それはあなたが危険よ！　怖い目に遭わないウチに速く逃げて（ス）
――じつは、ほかの人には見えてない幽霊だったり……しないよな（船）

●母が足にケガをして、ついこのあいだまで松葉杖をついていたときのこと。だいぶ回復して、杖が2本から1本になりました。それで動きやすくなったせいか、僕といっしょにデパートに出かけたんです。道路が混んでいたので、「松葉杖だと歩きにくいかな」と思い母を見ると、松葉杖を抱えてスタスタと歩いていました。　広島県　モケスプリング
――そして帰りの乗り物の中では、またおもむろに松葉杖をついて、空いてる席を探すお母さま（船）
――どこのお母さんも、基本的にたくましくできてるのよね（ス）

●このあいだ電車に乗っていたときの話。正面に座っていた、お世辞にもかわいいとは言いがたい、しかもスリムとも言いがたい女子高生ふたり組が、人目も気にせず大声でこんな話をしていた。「ケミストリーって歌はうまいけど、顔はイマイチじゃない？」「それ言えてる～！　もし告られても、私、絶対断るし！」。何も言えなかった自分が悔しくて悔しくて……。
神奈川県　サンキュー肉
――逆に私の横でも、お世辞にもダンディとは言いがたい船長がギャルの品定めをしてるわけで……（ス）
――女子高生の"口撃"の破壊力はすさまじいから、勢いでもの申さなくてよかったんじゃないかニャ（宇）

●雨の日は、坂道を思いっきり自転車で飛ばして下ると、かなり気持ちがいいですよ。人力スプラッシュ・マウンテンって感じで。うっとうしい梅雨どきも、楽しく過ごせると思います。　東京都　冷めたピザ
――雨の中を闇雲に走るのって、妙に青春感じちゃうよな（船）
――マネする人は自己責任で！　スピードだすと危ないニャ（宇）
――ディズニーランド……地球に帰りたくなる言葉だわ（ス）

●あ～、何かいいネタないかなぁ？……あれ？　……ネコがなにか捕まえる……おぉ!?　ねずみくわえてるよ！　初めて見た！　捕まえるものなんだ。驚いた！　山口県　央倫
――いつも寝てばっかのネコがたまにネズミくわえてると、不思議とたくましく見えるわよね（ス）
――メシ食ってるときに限って死骸くわえて食卓に現れたりするよな（船）
――オイラの祖先も昔は追いかけてたような気もするけど……そんな昔のこと、もう忘れたのニャ（宇）

●ピーナッツと板チョコを食べながら『DDAX』のグラビアでバカンスしてたら、鼻血が2時間ずっと出てました。この3つのうち、原因は何ですか？　山形県　ダーツの鬼
――うーん、じつは血の気が多い性格だから、とか？（船）
――ちょっと待った！　鼻血が2時間も止まらないなんて、きっとほかの病気だニャ！　医者行けニャ！（ス）

●先日、雑貨屋さんにて「虹が作れる」という機械を買いました。店員さんのトークに断りきれず……。本体についてる、ソーラーパワーで回転するクリスタル部分に太陽光が当たるとお部屋に虹が現れる、というすばらしいシステムらしいのですが、虹が見えないんです。私は何かに試されてますか？　東京都　ピョン子
――心が汚れているからとか（船）
――店員さんのトークが断れない人に、心の汚い人はいないニャ（宇）
――騙されたかどうかの判断は、自分の心が決めるのよ！　虹が見えるようになるまでがんばって（ス）

●ふと思ったんですけど、「パンツァードラグーン」と「ポン、チー、ドラ、ロン」って似てると思いませんか？　埼玉県　よっしー
――む？　新コーナーの予感？（船）
――空耳？　もしほかに見つけた人は、ぜひ、おはがきくださいね（ス）

●宇吉よりウチの猫のほうが、絶対かわいいと思う。
埼玉県　バルブヘッド
――オイラはカワイイというよりカッコイイのタイプだから、ぜんぜん悔しくないニャ～（宇）

●年齢を聞かれたとき、シラケさせようと思って「悪魔年齢で10万と……」とやったら、シラケるどころかデーモン小暮をよく知らなかったりして、目をキラキラさせて「何なんですか？　それって」と逆に聞かれたりして……ジェネレーションギャップって怖いナァと思いました。
愛知県　ダウト
――説明する姿がまた、やまだかつてなく情けないんだよな（船）
――私たちは光の速さで宇宙を旅してるので、浦島効果で姿だけはみんなより若いハズなのよね～（ス）
――てなわけで、このへんで。次回は夏休み・秘密の思い出特集！（船）
――カオスでコスモスなおはがき、待ってるニャ（宇）

ポイントについて

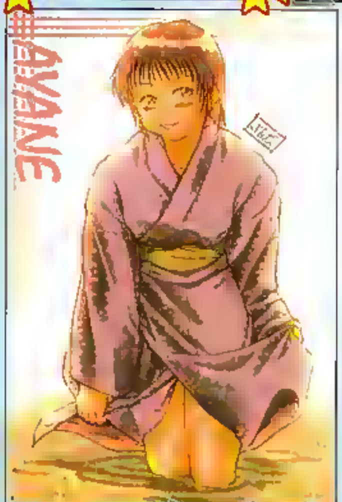
●投稿が採用されるとポイントが加算されます。ポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋Xbox本体orパイオニアchヘッドホン（どちらか1台）＋お好みソフト2本】、【2位：記念楯＋お好みソフト2本】、【3位：記念楯＋お好みソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【5000ポイント達成：福袋（内容はそれぞれ異なります）】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただ

ギャラクシーイラストコンテスト

500 BOX

募集は"未"発表作品のみ。同人誌や個人HPで作品を発表される方は時期にご協力を！

今月の一等星 1500 BOX



兵庫県　桂月すいか
あえて背景を塗らずに、水面と人物の色あいで、夕焼けがとってもキレイに出てるので一等星！　浴衣もいいよねぇ（船）



福岡県　走る棺桶
自責の念にかられ、苦悩するサイレントアサシン。心痛、お察ししますニャ（宇）



岐阜県　NGM
原作小説の自己流イメージとのこと。切ない空気がよく伝わってきますよ（ス）



福岡県　HaKaSe
真夏っ盛りのレイファン。胸元のイラスト、どこかで見覚えがあるんだが……（笑）（船）



埼玉県　藤原ひさし
吹雪の中のオルタ。CG投稿だけど、筆づかいが絶妙。まじまじ眺めてしまったニャ（宇）



福岡県　TRICK
青空の下、海辺ではしゃぐ面々。ロールを止めるロックマンがやたらカワイイです（ス）



兵庫県　Re：play
そのままポスターになりそうな完成度。丁寧な描き込みっぷりもすばらしいニャ（宇）



京都府　朝倉たつみ
不思議できれいな色の瞳をしたシャンファ。さわやかな風の流れを感じますね（ス）



大阪府　MAZU
にぎやかな声が聞こえてきそうな3人娘。オイラもマジこっち側に入れてほしいニャ（宇）



茨城県　雪泣手
こんな避暑地の装いの女の子なんて、現実では久しく見てない。えらく新鮮～（船）

もしもXbox 500 BOX

今回のお題は「もしもゲームの所持が1本しか許されなくなったら？」

ただちに家族に買わせる。祖父母（80歳）も合わせて8人家族なのです。　福岡県　NAO

これなら合法，家族が多いって楽しいね（船）

超圧縮テクで1本に数千本分を詰め込んだグレートな1本を所持。　京都府　アルフォンス

―"in 1"ソフトってやっぱり夢の塊よね（ス）

「風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！」。やり込み要素があるうえに、ネットで仲間もできるので。ひとつでもひとりじゃないし。和歌山県　ウルヴィー

今回こういうマジメな解答少なかったニャ～（宇）

つぎのお題は，群馬県 みっともないサンからの出題「もしも、すべてのXboxキャラがひとつのステージで戦ったら誰が勝ち残るか！」です。わななくような解答、待ってます。お題も募集中よ（ス）

RBOX駆け込み宇宙センター 500 BOX

お悩み、グチなど、イヤなことがあったらお気軽に。相談料無料、秘密厳守。

●「ディノクライシス」のためにXboxを買おう、と熱く誓ったあのころから早数年。やっとの思いで発売日発表、うれしくて涙があふれんばかりでした。そんな折、Xbox Liveの発売があり、友だちからLiveのすばらしさを聞きました。いったいどちらを買えばいいのか迷っています。友情をとってLiveを買うか、自分の心を取って『ディノクライシス3』を買うか？　こんなとき、皆さんならどうしますか？　大阪府　X-B Love

――まぁ我輩なら「つぎのクリスマスとお年玉と誕生日プレゼントいらないから、両方とも買って～！」とダダこねますね、親に（船）

――すごく情けない絵が浮かぶニャ（宇）

――私は、初心を忘れないでほしいような。どちらか買ったら、また報告してね（ス）

川柳流星群 500 BOX

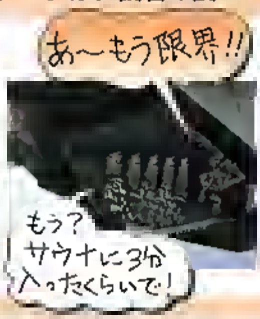
口調を五・七・五にするだけじゃダメなの。感受性とか、なんかいろいろ必要なんです、いちおう。

X（エックス）と　略せば姉が　え？ジャパン？
福岡県　TRICK
評●答えは年代によってさまざまよね（ス）

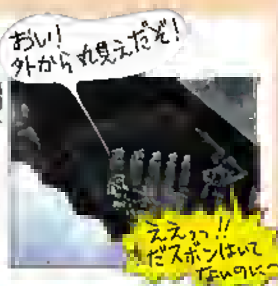
なぜだろう　最近あこがれ　丸坊主
岐阜県　米騒動
評●お互い渋い大人になりたいもんだよニャ（宇）

よく耳をすませば 500

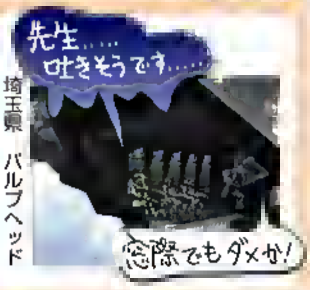
1枚のハガキに大量にネタを書いてくる人が多いこのコーナー。妙に読者の食いつきがいいのは、ナゼ？



大阪府　MAZU



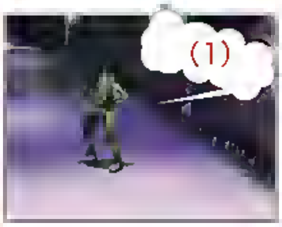
福岡県　FreeStyle



埼玉県　バルブヘッド

次回のお題は……？

あなたの脚本で、この写真に命を与えて下さい。メイクドラマ！



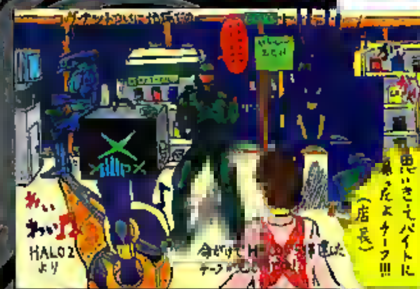
多数意見の代表
今回もっとも多かったのは「昨日の合コンどうだった？」みたいな"合コン"関連。内容が実話なのかどうかは、わからないけどね〜（ス）

ブラックホール漫画塾 600

受け皿だけは大きいつもりなので、どんな作品でも受け止める用意はあるぞ。



福岡県　走る棺桶
男の子なんだから、泣いちゃダメ（ス）



大阪府　T・O
お互いの最大公約数で折り合いつけて生きてくのも悪くないかもね……（船）

500 実録 つれづれLive日記

Xbox Liveにまつわるオモシロ体験談や悲喜こもごもを披露してね（ス）

●Xbox Liveで英語力が上達！　それを夢見ているのは私だけでないハズ。そこで私の成功例（？）をひとつ。やはり、ひとりでいいので友人を作ること。そのためには、あらかじめ自己紹介の英文を考えておいて、タイミングよくそれを披露するんです。こちらの正体がわかると、意外に親切になる（笑）外人も多いような気がします。　東京都　テリーズ



500 Xbox開発事業団

●ボイスコミュニケータを使って会話のできるXbox本体。「起動！」まさに巨大ロボ。　京都府　CIPHER

●Xbox本体をスケルトンカラーにして、その中にイルミネーション機能を搭載。ゲームやCDの音や声に連動して、いろんなカラーに光るようにしよう！　ゲームだけでなくXboxの本体でも美しく遊べ!!　青森県　ユキヨ

●本体にディスクチェンジャー機能をつけて3枚くらいディスクを入れられるようにすれば、面倒くさい入れ換え作業もスムーズ♪　高知県　GAMES BONO

●本体の中にソフトや周辺機器を収納できる、あくまで"箱"としての機能を搭載。本体の大きさを、収納のコンパクトさでカバー。　福岡県　Freestyle

●ゲームについていけない人のために難易度選択の幅を増やして、鈍い人でももっと楽しめるようにしてほしい。広島県　ゆう

編集部サテライト通信

「Xboxゲーム、オールクリアーに挑戦！」
開始3カ月。エンジンがかかってきました。

ブレイブゲーマーへの道 BRAVE GAMER vol.4

6/28　いい加減『**ブレイブナイト**』のレミリア姫を攻略してしまうことにしました。過去の反省点に気をつけながら3年目を終了。
6/29　ひと月もレミリア姫から逃げ続けてましたが、ついにリベンジ！……簡単じゃないですか。
7/5　つぎは『**トライアングルアゲイン2**』。ギャルが続きます。ちなみに『1』は未プレイです。
7/6　初プレイはエンディング'2-3'でした。歌手としては覚醒できたのですが、プロデューサーとの仲が発展しなかったのでノーマルエンドだったようです。マネージャーさんの「女神……降臨……」というセリフに悶絶しました。
7/9　途中の選択肢を少し選び直してみたところ、見事ベストエンディング'1-1'に到達！　プロデューサーの「僕じゃダメかい？」という言葉にメロメロです。
7/10　今月はまだまだいきますよ。つぎのソフトは……『**ダブル・スティール**』！　ラッキーです。『ランナバウト』シリーズなどのカーアクションものが大好きな僕としては期待せずにいられません。
7/11　ほかのカーアクションに比べて少しクルマが軽い印象です。段差などでどんどんクルマが浮きます。でも、敵車に突っ込んでいって破壊するのは爽快！
7/12　終盤、敵は街中に戦車まで引っ張り出してきました。集中砲火を受けて身動きが取れません。それでも何とか、2日でミッションモード全20ステージをクリアーできました。順調、順調。
7/13　つぎのソフトを決めるクジをひくと……『**トライアングルアゲイン**』!?　順番はともかく、シリーズ2本が続けて出るというクジ運の妙に脱帽です（確率的にけっこうスゴイのでは？）。無事に歌手デビューさせてあげることができました（'1-1'エンディング）。話もよくわかりました。
——というわけで、今回はクジ運にも助けられて4本。最低でもこれくらいのペースを維持して、新発売タイトルによる増加分と差がつかないように食いさがっていきたいところです。あと、僕と同じ挑戦をさせられて……いや、楽しんでいるという愛知県のマナドレさん、激励ありがとうございます。死なない程度にがんばります。
挑戦者いじりぃ（20）


←とてもサクサク進みます。進み過ぎ。

ルール
一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ。
一、遊ぶ順番はクジ引きで決定。
一、同時に2本のゲームの並行プレイを許可する（クリアーしたものから、つぎの1本と入れ替え）。

全タイトルクリアーまで
あと 91／98タイトル

募集中コーナーご案内
…ターコロニー：おたより何でも！ ゆかいな（？）パーソナリティがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテーマであってもなくてもオーケー!!●もしもXbox：「もしも○○だったら？」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ！」と…ずにはいられないグチや不満、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう。

Reader's review

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

ディノクライシス3

クロスレビュー平均点 8.0点　読者レビュー平均点 8.3点

とにかくステージが広大でスケールがでかい！映像もムービーもすごくキレイで迫力や爽快感は絶大。だが、視点が悪く、恐竜と自分との距離や位置が把握できなくなったりするところがある。あと、ステージが広いのに恐竜の種類が少なく、いつも同じ恐竜としか戦っていない感も。

群馬県　みっともない　プレイ時間……32時間

スピードにあるブースト移動で華麗に避け、敵を倒すのが快感。欠点は視点。画面外に撃つこと多数、ジャンプ中に方向を見失うこと多数。物語は少し唐突な部分もあるが、終盤の盛り上げかたはさすがカプコン。ワスプを放つときに「行けっ、ファンネル」と叫んだのは私だけではないハズ。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……15時間

ENTER THE MATRIX

クロスレビュー平均点 8.0点　読者レビュー平均点 8.5点

映像のキレイさはイマイチだが、格闘&銃撃の爽快感は本家の映画に劣らないデキ。映画とかなり密接にリンクするストーリー、ゲーム専用の実写シーンなど、『マトリックス』ファンなら確実に楽しめる。カッコ悪い字幕をはじめ、要所にローカライズのいい加減さが目立つのが残念。

東京都　たなっち　プレイ時間……15時間

実写映像や世界観は魅力的。しかしカーチェイスやポリゴンムービーは作りが粗く、アクションもバランスの悪さを感じる。字幕はひどいのひと言。特典DVDつきでないのも×。それでも映画を見ていて、エージェントに追っかけられたいファンは楽しめるハズ。続編の映像も見れるし。

福岡県　走る棺桶　プレイ時間……14時間

Mech Assault

クロスレビュー平均点 8.3点　読者レビュー平均点 8.7点

全体的な難易度の高さや機体のバリエーションもあってか、初めは思いどおりに戦うのに苦労する。その反面、操作に慣れたときに味わえるメックとの一体感がたまらない！　最近ではフィールドを自由に動きまわり、多彩な武器で敵や建物を破壊する毎日。かなりクセになります。

神奈川県　サンキュー肉　プレイ時間……18時間

ヒットマン：サイレントアサシン

クロスレビュー平均点 8.5点　読者レビュー平均点 9.0点

ちょっと特殊な操作方法に最初はとまどうが、慣れるとまったく気にならなくなる。自由度はかなり高く、プレイヤー自身が自分なりのストーリーを作り上げられる。主観視点でもプレイできるので『HALO』などが好きな人も○かと。難易度は高めですが、それでもプレイする価値あり！

高知県　GAMES BOND　プレイ時間……21時間

毒殺などで静かに暗殺する戦略性、正面から乗り込んでバカスカ撃ちまくるアクション性ほか、多様なゲーム性が楽しめる。また、リアルな各国のステージ、変装、武器収集システムもおもしろい。シリアスの中に"間違った日本観"などのおバカな点があるのも見逃せない。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……15時間

特筆すべきは自由度の高さとリアル度。どう忍び込んでも、どう殺してもオーケー。歩きかたなど、ちょっとした行動ひとつで一般人や警官から怪しまれるといったリアルさには驚き。しかし、グラフィックの荒さや長時間やり続けると疲れてくるのは残念。完全に大人向けの作品。

福岡県　Free style　プレイ時間……10時間

エンジェリック・コンサート

クロスレビュー平均点 6.3点　読者レビュー平均点 6.0点

キャラクターがすごくかわいく描かれています。物語もほのぼのしててよいです。アドベンチャーと音ゲーのパートがあるのですが、この音ゲーが最初から難しいです。収録されている歌は歌い手の気持ちが伝わってくるよいものとなっているだけに、それが非常に残念です。

大阪府　サファイア　プレイ時間……10時間

レビューの決まり

右の①〜⑤に従って、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。採用基準は、単なる自分が遊んだ"感想"ではなく、そのゲームを知らない人の参考になるレビューかどうか、です。

①レビューするソフト名
②名前（ペンネーム）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1〜10点）

はちみつガーデン

その17　みちおちゃんレースに出場！　ーMoto GP URT2編ー



http://www.coconuts-island.com

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず、②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit形式で）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（その場合は低圧縮で）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は8月8日(金)必着です

Rbox ポイントランキング

2003年7月30日現在（総集計まであと8号）

順位	名前	都道府県	ポイント
1	MAZU	大阪府	5400p
2	走る棺桶	福岡県	5200p
3	サンキュー肉	神奈川県	5000p
4	TRICK	福岡県	4400p
5	元気娘	神奈川県	4100p
6	Re:Play	兵庫県	3700p
7	NAO	福岡県	3600p
8	GAMES BOND	高知県	3000p
	雪泣手	茨城県	3000p
10	T・O	大阪府	2900p
11	桂月すいか	兵庫県	2700p
12	エクボク	宮城県	2500p
	氷限粉	岐阜県	2500p
	みっともない	群馬県	2500p
	Dr.ひろい	東京都	2500p
	バルブヘッド	埼玉県	2500p
	よっしー	埼玉県	2500p
18	NGM	岐阜県	2400p
19	究極	山口県	2000p
	サファイア	大阪府	2000p

募集中コーナーご案内

●ブラックホール漫画塾：はがきサイズまたは4コマで、おもしろマンガに挑戦。●実録つれづれLive日記：Xbox Live上で体験したエピソードを詳しく報告してください！●Xbox開発事業団：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。……め、とんでも系、どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。●読者レビュー：発売中のXboxゲームを一刀両断。

大島流 極上ゲームレシピ Naoto Ohshima GAMERECIPE

文・イラスト
大島直人 Naoto Ohshima
(株)アートゥーン 取締役/ディレクター
「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」ディレクター

『マトリックス リローデッド』を観て『ドーベルマン』等のモニカ・ベルッチに興味を持ち、まだ観ていなかった『マレーナ』を観た。スゴクきれいでFANになりそう!

その13　セールスポイント

ゲームを制作するまえに、私はコンセプトシート、もしくは原案書を制作する。その際に私がとくに大切にしている項目は、"コンセプト"と"セールスポイント"だ。ゲーム性の細かな内容はこの時点では重要視していない。

まず、コンセプトとは？　簡単に言うと「このゲームをひと言で言い表すと何？」というもの。ゲームを制作する側が一団となって大切にするものだ。このコンセプトが強いパワーを持ったモノになるかどうかは、セールスポイントの良し悪しに大きく関わってくる。

ちなみに、キャラクター版権モノの場合は、すでにあるキャラそのものがセールスポイントになるので、コンセプトをまったく別に置く場合もあるだろう。だが、オリジナルゲームならば、コンセプトとセールスポイントをコンボにしたいところだ。

そんな話はさておき、大切なセールスポイントの話をしよう。これは、ズバリ"売り"だ。皆が「このゲームを遊びたい」と思えるポイントなのだ。作り手がアピールしたいポイントではない。これを見つけるのは非常に難しい。誰もが遊びたいと思えることなんて、他人の趣味や気持ちがわかる超能力者でないと、わかるわけがない。自分はスゴイと感じても、他人はスゴイと感じないことだって多い。では、我々はどうすればよいか？

常識を学ぶしかないのだ。ヒットしたものは何でも理解するしかない。自分の好みをある程度、捨てる必要もあるかもしれない。常識を知ることで、自分のアイデアがセールスポイントにつながるかどうかがわかるのだ。

"売り"は、チョッと変わった常識人から生まれるのかもしれない。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。67ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N16 Par Gregoire Hellot フランス発 Xbox事情



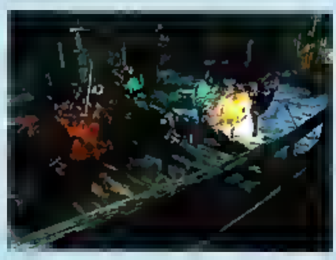
GREG (Gregoire Hellot)
全面的にフリーなゲームとアニメのライター。9月からはエロいドラマのシナリオライターにもなるオールマイティーな変わり者のフランス人。毎年、夏は日本三昧。

TITLE Konichiwa、Sushi、Geisha

このコラムを書いているのは、東京行きの飛行機に乗る直前なのです。やっぱり今年も、夏休み＝日本休み、なんです。どんなにパリが世界一きれいな街と言われても、毎日歩いたり、バスを待ったり、クルマの渋滞中(警察にばれないように)電話しながらキレイな建物を眺めたりしてたら、飽きる。うん、どんな美しいもの、すばらしいでも、人間は飽きる。でも、「にほんはあきないですかぁ～？」って聞かれたら、「住んでないので、戻ってくるたびに変わったものがいっぱいで、楽しくていい」って答えます。ゲームもそうです。毎年改良される技術、操作など、いちばん進化が速いメディアってのはやっぱりゲーム。じゃー、なんでそれでも飽きる人がいるの？　それはやっぱり、きれいになっても昨年とあんまり変わらないレーシング、格闘、パズルばかりだから？

日本ゲーム業界のクライシスは、携帯電話やメールなどのブームといっしょに訪れたんです。電話を使うとけっこう金がかかっちゃうしなー、本当に。写真を撮って送るのも楽しいし、ビデオ電話も楽しいし、ミニゲームも楽しいよね。だけど高い。新しい電話を買ったら、早く新機能を使ってみたいのは当然。で、月末に、楽しさには価値があるって「がーん」とわかっちゃう。欲しかったソフトが、そのために買えなくなってきた。いま、コストの高いゲームをプロデュースするとなると(たとえば『HALO』や『ファイナルファンタジー』)海外のことを考えなきゃならないんだ、やっぱ。

いいね、みんな？　じゃー、海を渡ろう！　おーアメリカだぁー！　カウボーイにバーガーに「アイアムジャパニーズ」だぁー！　ってちょっと待って。いま通ったネーさん、妙に『真・三國無双』シリーズの服っぽくないか？　しかも隣りのやつ、『FF』のユウナ？「はい、そうです」、「わたしわにほんがすきです」、「にほんまんが、すごいでーす」。フランスは10年ほどまえからそうだったんだけど、アメリカではアニメや日本チックなゲームがブームなんです。『ポケモン』や『ファイナルファンタジーVII』のおかげで、RPGっていうジャンルにもライトユーザーが手を出し始めた。だから、尊敬と期待が集まる日本のゲームクリエーターには、いままでよりもプレッシャーがかかる。僕たち外人はゲームに満足しないと、"倍"うるさいからね。だから元スクウェアのプログラマーの川井博司さんには、すごいプレッシャーがかかる。彼はいまマイクロソフト社内で『魔牙靈(Magatama)』という大作を制作中です。日本人しか作れない、雰囲気のすごいアクションゲームのひとつらしいです。発売日もわからず、触ったこともないゲームなので、ゲーム画面で許してください。そして僕といっしょに、ブードゥー式で鶏の血を吸いながら早く遊べるように祈ってください。(もしかして大げさ？)



←"日本の"マイクロソフト初の内作ということで海外でも話題の『魔牙靈』。発売はいつ？

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環助教授。東大ゲーム研究プロジェクト責任者。大学で歴史情報論やゲームデザイン＆エンジニアリング論を担当する。



Lecture：01 東大でゲームの研究が始まった！

ファミコンが登場してちょうど20年目にあたる2003年の春，僕たちは東京大学情報学環でゲーム研究プロジェクトをスタートさせた（本誌7月号にて既報）。このプロジェクトは，東京大学の教官とIGDA東京（INTERNATIONAL GAME DEVELOPERS ASSOCIATIONの東京支部）のメンバーが協力して立ち上げたもので，大学の研究者・学生やゲームの開発者が参加している。近年はやりの産学共同プロジェクトといわれるもののひとつだ。「産」は産業界，「学」は大学という意味である。しかし，バイオやナノテクならともかく，ゲームの産学共同研究というのは日本国内では珍しい。

そもそも情報学環というところが東京大学のなかでも特異な存在なのだ。東大の大学院のひとつで，文系や理系に片寄らず，情報というキーワードで新たな学問分野を開拓するために2000年4月に設置された。情報学環は，これまでも情報リテラシーのプロジェクトや風車研究のプロジェクト，さらにソフト重視の町づくりのプロジェクトなどを進めている。これらは名前を聞いただけでは何をやっているのかよくわからないが，しかし，いずれも先進的で独創的な研究プロジェクトである。そういう情報学環のプロジェクトのひとつとしてゲーム研究プロジェクトがスタートしたのだ。

ゲーム研究といっても，僕たちはテレビゲームの攻略法を解明しようというのではない。現代社会に根をおろしたゲームを，社会・経済・技術・デザインなど多様な観点から分析するとともに，ゲームの開発までも展望している。このようなプロジェクトは，進取の精神で文理の枠を越境する情報学環だから可能だったともいえる。

ところで，海外に目を転じてみると，産業界と協力してゲーム研究を進めている大学は決して少なくない。昨年12月にオーストラリアで開催されたInternational Conference on IT and Applicationsという国際会議で，アメリカ合衆国のConnie Yu博士（ニュージャージー大学）が，アメリカ国内の大学ではテレビゲーム研究が熱心に行われ，開発者養成コースの設置が一般的になっている現状を報告している。

日本のゲーム産業は世界をリードしているが，日本の大学におけるゲーム研究や教育は残念ながら欧米に比べて遅れているのだ。しかし，国際的な潮流に後押しされて，ようやく東大でもゲーム研究プロジェクトがスタートしたのである。この連載コラムでは，プロジェクトの成果をふまえてゲーム研究におけるさまざまな課題を考えていきたい。



←プロジェクト室での討論。研究の発信基地。

課外授業

7月の末にアメリカのサンディエゴでSIGGRAPH2003が開催される。アメリカコンピュータ学会主催。CGの研究と実戦のための世界最大の会議だ。
http://www.siggraph.org/

Illustration：YUZURIHA Satoshi

旬の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.10 真田アサミ

別の人格を演じることの楽しさ……

ちょうど中学生で風邪を引いたときに，退屈しのぎに母親がアニメ雑誌を買ってくれたんです。それが，"声優"を意識するきっかけですね。「ああ，こんな仕事もあるんだあ」って思いました。もともと歌とかが好きで，芝居にも興味があったのですが，"声優"という仕事を知ることによって，あこがれがより身近なものになったみたいです。中学校の演劇部で芝居の真似事のようなことをするうちに，"別の人格を演じるのことの楽しさ"というものを知りましたね。人間以外の生き物を演じられるのも，声優の醍醐味だと思います。

最初の大きな役は，『デ・ジ・キャラット』のでじこです。役はオーディションで決まったのですが，1次審査の段階で500人くらい候補がいて，とても受かるとは思っていませんでした。それが「あれあれ」という感じで2次，3次に合格して……。「おもしろい体験ができた」くらいの肩の力が抜けた状態だったのが，かえってよかったのかもしれません。

いざ声優になってみると，予想以上に大変です。アフレコでは，けっこう失敗もありますし（笑）。現場でないとわからないことがあって，いつも緊張の連続。でも，最終的には"声優はおもしろい"というところに行き着きますね（笑）。

ゲームのアフレコは，だいたい単独での収録になるので，自分のペースで演技できる反面，相手の反応が見えないので，大変な一面もあります。共演者といっしょの収録だと，掛け合いながらテンションを高めていけばいいのですが，ゲームだとそうはいかない。だから，最初からものすごいテンションを高くして収録に臨んでいます。

じつは，私ゲームが大好きでして……けっこうゲーマーかも（笑）。小学校のときにファミコンを買ってもらって以降，おもなハードはだいたい揃えています。RPGとかをやり始めると8時間くらい平気でプレイしていました（笑）。シューティングとかも好きで，『スターソルジャー』は生涯でいちばんやり込んだゲームかもしれないですね（笑）。最近は『私なえほん』や『どうぶつの森＋』をまったりとプレイしています。Xboxはまだ持っていないんです。以前イベントで試す機会があったのですが，あまりに美しい映像に愕然としました。自分の反応が追いついていない感じでした（笑）。もうすこし鍛えてからXboxを購入しようかな，と思っています。

PROFILE

さなだ・あさみ

究極の萌えキャラ『デ・ジ・キャラット』のでじこ役はあまりにも有名。「美少女ゲームでは乱暴者を演じることが多いんです（笑）」という真田さんの最新作は『ピストロ・きゅーぴっと2』のスカーレット役。



ヘンな生き物を演じてみたいという真田さんへのファンレターは——
〒171-0022 東京都豊島区南池袋2-7-5 池袋パークタワー 2002号室 TABプロダクション内

サイレントアサシン取得のための攻略を MISSION 17まで一気におとどけ!!

HITMAN SILENT ASSASSIN
ヒットマン:サイレントアサシン



開発元IO Interactive インタビューも掲載!!

今回はMISSION 14までのサイレントアサシン取得の流れを紹介し、さらに難易度が上がる後半のミッションもクリアーできるよう、チャートに沿って詳しくナビゲート! またサイレントアサシン獲得による報酬もお届けするぞ!!

タイトル	ヒットマン:サイレントアサシン		
発売元	アイドス・インタラクティブ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中(7月3日発売)	価格	6800円(税別)
開発	IO Interactive	制作者	
ブロック数	ゲームデータ:32ブロック	対象年齢	
システム対応			
その他			

武器の完全なるコレクション、そして総合評価"サイレントアサシン"を目指せ!!

隠密暗殺計画書

誰にも存在を気づかれずに潜入し、ターゲット以外に危害を加えない。それがサイレントアサシン獲得の基本条件だ。しかし、物語後半に近づくにつれ、警備はより厳重になり、高ランク獲得は困難を極めていく。ゆえに後半では、前半で培った基本テクニックに加え、敵の警戒度上昇もいとわない大胆な行動をとるなど、多少強引な作戦も頭に入れつつ任務にあたらなければならない。本記事を参考に、全ミッションでサイレントアサシン獲得を目指すのだ!



←準備から殺害までの時間が非常に限られているミッションも。

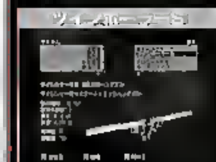


←ときには衛兵がいる脱出地点の前を強行突破することも有効だ。

サイレントアサシン獲得の報酬

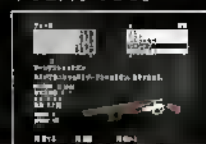
サイレントアサシン獲得による報酬は"ツインボーラーS"、"ソーンオフ"、"M4アサルト"の3種類の武器。それぞれの性能はステージ中に手に入れることができる武器より強力なので、確実にゲットしよう。

ツインボーラーS



↑サイレントアサシンの称号を、MISSION 1で獲得すると入手できる。

↓サイレントアサシンの称号を、MISSION 2で獲得すると入手できる。



ソーンオフ

M4アサルト



↑サイレントアサシンの称号をMISSION 3〜5のすべてで獲得する。

MISSION 10 地階の殺人

▼ミッションまえにこれを準備
——初期装備で達成可能
▼任務結果
——発砲数 1発
——殺害数 0人で
サイレントアサシン獲得

序盤はデフォルトの服のまま行動するので、両手用武器を持ち込むことは厳禁。また煙爆弾を入手する部屋や、それを仕掛ける'LAUNDRY'は進入禁止区域なので、衛兵に姿を見られてはならない。侵入時は小部屋やカーテンなどを使い、姿を見られないようにしよう。エレベーターでの脱出時には、衛兵がいる部屋を強行突破するので、それまでに"警告"を受けないようにすること。



←ワイヤー以外の武器を持った状態で金属探知機を通ると警報が—

入手可能な武器

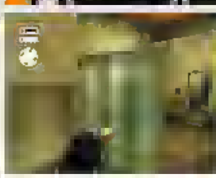
- ●消火用斧(1階の"FIREDEP.")
- ●50口径拳銃(衛兵が所持)
- ●ハンドガンM9(衛兵が所持)
- ●ハンドガンM9S(重要ポイント)

サイレントアサシン取得チャート

1. 地上1階 で"煙爆弾"を入手する
2. 地上1階、右上の"LAUNDRY"で"煙爆弾"をセット
3. 地上1階、左上の'Fire Dept'で[illegible]
4. "消火用斧"を手に入れる
5. "FIRE STAIRS"の階段を降りる
6. 地下の!マークがある部屋で監視用PCを破壊する
7. 地下階でターゲットを[illegible]する
8. PCを破壊した部屋でエレベーターに[illegible]

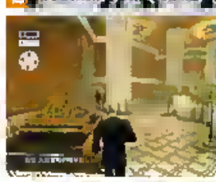
チャート対応版 サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 衛兵はカーテンに隠れてやり過ごす



←部屋の中も衛兵の巡回ルート。マップで衛兵を確認してから脱出しよう。

2 設置後はすばやく移動する



←煙爆弾は時限発火式になっているので、設置したらすぐにマップ右端へ向かう。

3|4 消防士が全員出るまで[illegible]



←残っている消防士に姿を見られると、衛兵に報告され"警告"を受けてしまうぞ。

5 移動時は斧を装備して



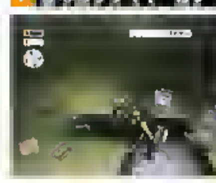
←消防士の変装が通用するのは、火災警報が作動しているあいだだけなので注意。

6 部屋のいちばん奥のPCを破壊



←破壊には銃を使用するが、これもクリア時の評価にある"発砲数"に含まれる。

7 かならずワイヤーかナイフで[illegible]



←PC破壊時に発砲したため、銃で殺害するとサイレントアサシンは達成不可能。

MISSION 11 夜間勤務

▼ミッションまえにこれを準備
──ハンドガンM9S、クロロホルム
▼任務結果
──発砲数 1発
──殺害数 0人で
サイレントアサシン獲得

このステージの衛兵は、歩くスピードが非常に遅いうえに、横方向の視野が非常に広い。人数自体は少ないので極力近寄らないようにすること。チャート終盤の"SKY BRIDGE"では、光に照らされている場所を避け、オブジェクトを利用して衛兵に警戒心を抱かせないように移動しよう。

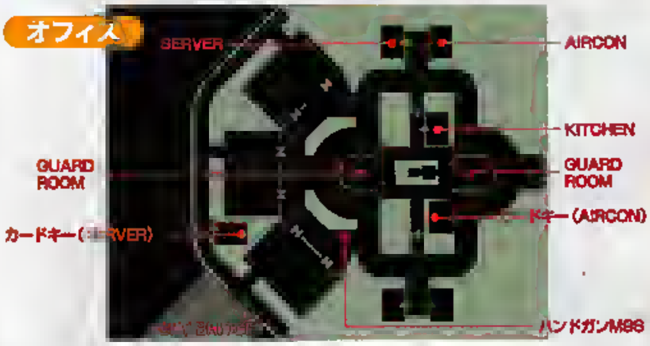
入手可能な武器

●ハンドガンM9(衛兵が所持)　●ハンドガンM9S(マップ記載)

サイレントアサシン取得チャート

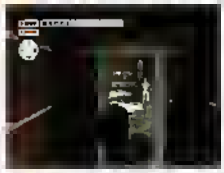
1. カードキーを回収する
2. マップ上の"AIRCON"へ向かう
3. エアコンを破壊する
4. 管理者を待つ
5. 管理者を眠らせる
6. ハッキング装置を設置する
7. SKY BRIDGE"へ向かう
8. EXIT"へ向かう

オフィス



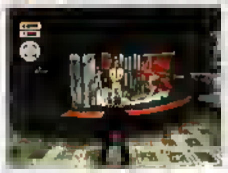
サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 衛兵の位置取りに注意



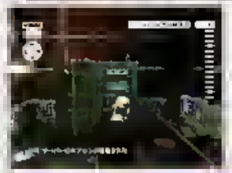
←ゆっくり歩きながら周囲を見回す衛兵。完全な死角は、後方の90度くらいまで。

2 GUARD ROOM"に近づくな



←部屋の壁のカーブしている部分は、ガラス張りなので、姿を見られてしまうぞ。

3 エアコン破壊は音を立てずに



←事前に準備したサイレンサーつきの銃で破壊する。2発以上の発砲は厳禁。

5 管理者の殺害は厳禁



←クロロホルムをゲージ5つ分吸わせれば、脱出までに目を覚ます心配は少ない。

7 管理者に変装



←変装をすれば、発見されたら、すぐに攻撃を受ける、ということはなくなる。

! 変装後も慎重に行動

管理者へ変装すれば敵の目を欺むけるが、非常にばれやすい。これは衛兵たちの動きが遅いため、必然的に視界に入る時間も長くなるためと思われる。変装はあくまでも"見つかったときの保険"と考えておくようにしよう。

衛兵の巡回路を通ることなく管理者をおびき出す

スタート地点の右上にある"KITCHEN"。ここにある監視カメラを破壊すると、この部屋まで管理者がやってくるので、安全に服を奪って変装することができる。



←"SERVER"のカードキーは自分で回収しに行かなければならない。

MISSION 12 ジャグジー・ジョブ

▼ミッションまえにこれを準備
──クロスボウ
▼任務結果
──発砲数 1発
──殺害数 0人で
サイレントアサシン獲得

破壊することでステージを真っ暗にできるヒューズは、一定時間が経過すると技術者によって修復されてしまう。ヒューズを破壊して、ひとつ任務を済ませたら修復作業を待ち、技術者が去ったら再度ヒューズを破壊、という手順をくり返し、何段階にも分割して任務を遂行しよう。

入手可能な武器

●ハンドガンM9(護衛が所持)　●SMG-HK(衛兵が所持)
●リボルバー(衛兵が所持)

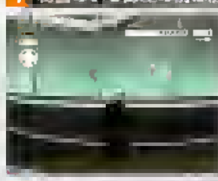
サイレントアサシン取得チャート

1. A地点へ向かう
2. 部屋から秘書が出ていくのを待つ
3. ヒューズを破壊する
4. 金庫内の"札束"と"像"を入手する
5. ヒューズを破壊する
6. ターゲットを殺害する
7. 技術者がくるのを待つ
8. 脱出する



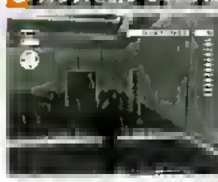
サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 秘書のいる部屋の前は静かに移動



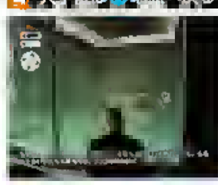
←屋外の足音にも敏感に反応するので、Ⓐ地点までの移動は、しゃがんだ状態で。

3 ガラスを割っての侵入は厳禁



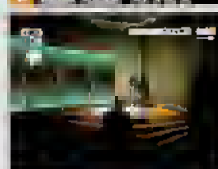
←ターゲットをクロスボウで殺害するので、ここで発砲してはならないぞ。

4 入手後はⒶ地点へ戻る



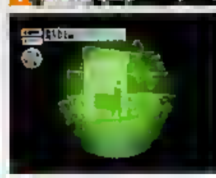
←マップと画面下に出る表示に注意し、技術者が修復するまえに戻ろう。

6 部屋の奥まで入るな



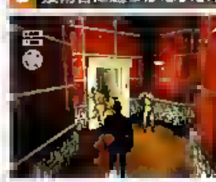
←護衛がターゲットの周囲にいるときに侵入。なるべくドアの近くから狙撃する。

7 忍び足でエレベーターまで移動



←風呂場の方向へ巡回にやってくる衛兵は、トイレに隠れてやり過ごす。

8 技術者に近づかないように脱出



←近づきすぎると発見され、エレベーターで逃走後、増援の衛兵を呼ばれる。

噂話をする女たち

マップに表記したトイレは、誰もいないときに侵入。しばらくシャワーのある場所で静かに待機していれば、ターゲットの周囲にいる女の護衛がやってきて、話し声(ただし英語)を聞くことができる。



←黒いガラスは姿が見えそうだが、これでも遮へい物の役割を果たしてくれている。

8月号プレゼント:ヒットマンTシャツ当選者発表!!

東京都/若月太郎・東京都/内野賢・青森県/亀田貢之介・宮城県/藤倉司・宮城県/赤間圭税・山形県/工藤読・秋田県/■口林太郎
大阪府/岡秀政・茨城県/仲見川広樹・埼玉県/吉川友章・京都府/堀田良宏・京都府/松山歩樹・大阪府/永野浩・奈良県/木山侑祐
兵庫県/府木徹太・兵庫県/文崇臣・岐阜県/土太貴義・岐阜県/門脇保・福岡県/伊東道人・福岡県/鳥木健悟

MISSION13 バザールの殺人

▼ミッションまえにこれを準備
――ハンドガンM9S
▼任務結果
――発砲数 1発
――殺害数 0人で
サイレントアサシン獲得

47は初期段階から中東市民の服に変装している。この変装の利点は、建物などに入らない限り、怪しまれにくいところ。そのため、終始この格好で行動することになる。ふたり目のターゲット、ムハンマド・アミンは"バザール"で買い物をしているが、こちらの存在に気づかない限り"バザール"から出ないので、隠密性を第一に考え任務遂行にあたろう。

入手可能な武器

- SVDスナイパー(マップ上方のアクションマーク)
- ハンドガンM9(アーメド・ザヒール副官が所持)
- AKアサルト(衛兵が所持)
- リボルバー(ムハンマド・アミン将軍が所持)

サイレントアサシン取得チャート

1. "LIEUTENANT QUARTER"に向かう
2. ターゲットを殺害
3. 忍び足で建物を脱出
4. "バザール"のⒶへ向かう
5. ターゲットを殺害する
6. 走って"EXIT"へ向かう

バザール



サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 建物には歩いて接近



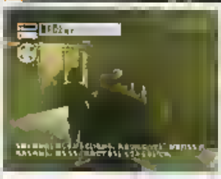
←全体マップ左側のターゲットをさきに狙う。向きを変えさせないように建物に接近。

2 副官はワイヤーかナイフで殺害



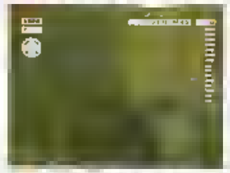
←衛兵のいない裏口から侵入し、忍び足で2階に上がってターゲットを殺害する。

3 建物は忍び足で脱出



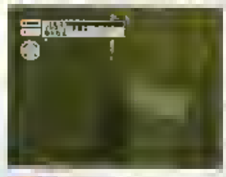
←副官を殺害すると、衛兵が建物の1階に入ってくるが、一定方向のみを見続ける。

5 コンテナの陰で待機



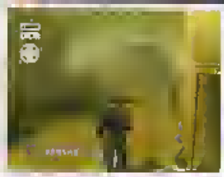
←バザールを巡っているターゲットは、定期的にⒷ地点にやってきて休憩をする。

5 忍び足で鍵を回収



←ターゲットに同行する護衛は反対側を向いているので、忍び足で鍵を回収。

6 走って"EXIT"まで移動



←ターゲットの死体は一般人に見つかるので、警戒が深まらないうちに脱出だ。

バザールにいるターゲット、ムハンマド・アミン将軍を逃がすな!

戦闘が発生したり、殺害しそこなうとターゲットは逃走、ミッション失敗になる。武器コレクションのためにプレイするときは、ターゲットを確実に殺しておこう。



←マップ上方の進入禁止区域に到達された時点でゲームオーバーになる。

MISSION14 行軍要撃

▼ミッションまえにこれを準備
――初期装備で達成可能
▼任務結果
――発砲数 1発
――殺害数 0人で
サイレントアサシン獲得

多くの衛兵と一般人がいるなか、狙撃用武器"MI95"を運搬し(ただし、47が武器を所持している姿を見られると警戒される)、ターゲットを狙撃するミッション。一般人の配置、動きはランダムなので運に左右される部分も多く、サイレントアサシン獲得は全ステージ中、屈指の難しさだ。

入手可能な武器

- AKアサルト(衛兵が所持)
- MI95(重要ポイント)
- M4アサルト(国連軍が所持)

サイレントアサシン取得チャート

1. ✈で"MI95"を入手する
2. 衛兵がモスクに集まるのを待つ
3. Ⓐ地点に"MI95"を置く
4. はしごを上るタイミングを待つ
5. "MI95"を拾って、狙撃ポイントにのぼる
6. ターゲットが来るのを待つ
7. ターゲットを狙撃
8. "EXIT"から脱出する

村



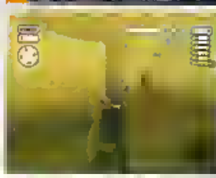
サイレントアサシン取得、ポイント解説

2 "MI95"を入手した場所で待機



←重要ポイント付近には衛兵や一般人が来ることはないので、しばらく待機。

3 はしごの下に放置する



←はしごの下は壁があるため見えにくいので、衛兵や一般人に発見されづらい。

4 とくに注意すべき衛兵



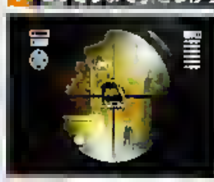
←重要ポイント周辺を巡回している衛兵がⒷ地点に行くまで、何もせず待機。

6 上ったらまた"MI95"を置く



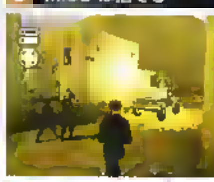
←建物に上っていても周辺の衛兵などの視界には入るので、その場に武器を置く。

7 ぎりぎりまで引きつけろ



←クルマが門を通過する寸前にM-95を拾ってターゲットを狙撃したい。

8 "MI95"は捨てる



←発砲してすぐに武器を捨てれば、攻撃を受ける可能性はかなり低くなる。

! 一般人の配置はランダム

47が置いた武器"MI95"を発見すると、その場に張り付いて離れない一般人。どうしても発見されて邪魔になるときは、一度ゲームを終了して、配置を変更させることも有効だ。

! 国連軍はとにかく無視

ターゲットを護衛している国連軍兵士。彼らを殺すことはもちろん、47の放った弾丸がかすったり、眠らせようとしただけでゲームオーバーになってしまうので要注意。

MISSION 15 塹壕の鼠

▼ミッションまえにこれを準備
——クロロホルム
▼任務結果
——発砲数 0発
——殺害数 0人で
サイレントアサシン獲得

ミッション13,14とおなじく中東が舞台。ステージ全体が進入禁止区域なので、一般市民の服装をしている47は、発見されただけで攻撃の対象となってしまう。そのため、このミッションでは変装が必須だ。"廃墟"は敵配置の数が少なく、一見侵入しやすそうに見えるが、視野が非常に広い衛兵が巡回しているので慎重に行動しなくてはならない。また、"地下基地"に流れている排水溝は、しゃがんで移動すれば発見される確率が低下するので有効利用しよう。上記エリアをくぐり抜け、"地下基地"のいちばん奥にある貨物をヘリポートまで移動させればクリアーだ。

入手可能な武器

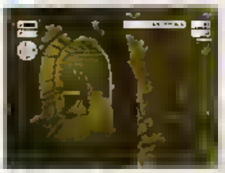
●クロロホルム(マップ記載)　●AKアサルト(衛兵が所持)
●50口径拳銃(ターゲットが所持)　●LMG-M60(マップ記載)

クリアーするための基本攻略チャート

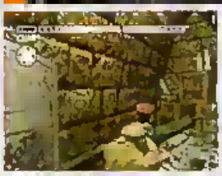
1 変装して地下基地に侵入する


←"廃墟"には単独行動をしている衛兵が多いので、殺害して服を奪うことは容易。

2 マップのいちばん右にある部屋に向かう


←ターゲットのいる部屋の前を見張る衛兵は、一定時間ごとに持ち場を離れる。

3 ターゲットを殺害する


←ターゲットは細い通路の奥を向いているので、忍び足で接近して殺害する。

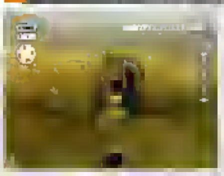
4 貨物のある場所に向かう


←ターゲット殺害後はマップのルート表に沿い、排水溝を通って貨物に向かおう。

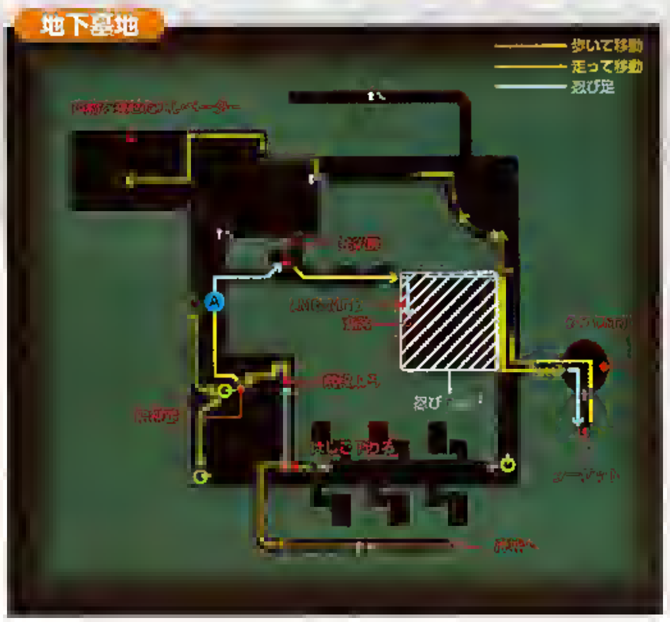
5 地上に上がる


←エレベーターの前に立ってエレベーターを呼び、乗り込んで、"地上1階"を選択。

6 ふたり組の衛兵を殺害する


←エレベーターを降りた付近にいる衛兵を殺害した時点で任務が完了する。

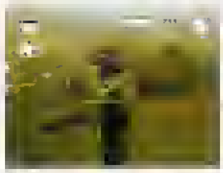
地下基地



サイレントアサシン取得のための作戦

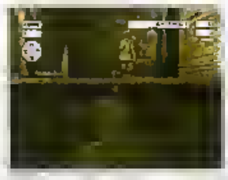
衛兵が定位置を離れた隙に侵入

マップ上にルートで示した"地下基地"への入り口前にいる衛兵は、ときどき付近を歩き回り始めるので、岩陰に隠れて侵入するタイミングを待つ。ここではまだ変装をせずに"地下基地"に侵入すること。


←ランダムで移動方向を変えるが、視界の外には出てくれるので、その隙に侵入。

排水溝を通って移動する

地下基地の排水溝移動中は、ときどき衛兵の視界に入ることもあるが、しゃがめば警戒は解ける。移動中にターゲットの死体が見つかるが、"警告"をこの一度だけに抑えておけば問題なし。


←拷問を受けている一般人がいるが、放置しておいても評価は下降しない。

衛兵の巡回路を[illegible]しろ

とくに注意すべきは、マップ右方向からやってくる衛兵と左の壁沿いを巡回している衛兵のふたり。このふたりが視界の外に消えたら、走ってはしごまで移動し、排水溝に降りて忍び足で階段に向かおう。


←巡回している衛兵が、マップ下方に向かって移動したら発電機に向かって歩く。

エレベーター周囲の衛兵に注意

貨物を"地上1階"に移動させると、その音に反応した衛兵がエレベーターの前までやってくる。エレベーターに乗っている姿を見られてしまうと攻撃を受けてしまうので、奥に身を潜めるのだ。


←このステージは時間的な制約はないので、警戒させないように歩いて移動する。

発電機を切り替え、服を着替える

マップに表記したルートで発電機までたどり着いたら、発電機を切り替えて停電させ、仮眠室に行って変装。そのあと、ターゲットのいる部屋の前で番をしている衛兵が離れたら侵入するのだ。


←仮眠室内で足音を立てると、それに気づいた衛兵が警戒状態になってしまう。

衛兵ふたりは[illegible]眠らせる

ヘリポート付近の衛兵は"ターゲット"ではないので、殺害すると攻撃性上昇の原因になる。向かって右側の衛兵は巡回に行ったところを、左側の衛兵は用を足しているところを狙って眠らせるのだ。


←マップⒶ地点に低い岩があるので、そこに身を潜めてタイミングを待とう。

廃墟



MISSION 16 奇襲の宗教都市

▼ミッションまえにこれを準備
——初期装備で達成可能
▼任務結果
——発砲数1発
——殺害数0人で
サイレントアサシン獲得

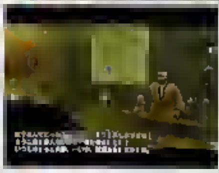
舞台は移って今度はインド。47はいつものスーツに戻っているが，武器を出さない限り，怪しまれる可能性は低い。ただし一般市民を始め，巡回している衛兵も警戒心が高いため，走っている人間に対しては敏感に反応するので注意されたし。ここでの任務は何段階かに分けて行なう。まずは協力者に会い，エージェントの居場所を聞きだす。そしてそのエージェントからの依頼で彼を狙う暗殺者の殺害と，その証拠写真を撮影。それに成功すると，つぎの目的地への道を教えてくれるのだ。

入手可能な武器

●リボルバー(衛兵が所持)	●R93スナイパー(暗殺者が所持)
●50口径拳銃(エージェントが所持)	●SHG-HK(暗殺者が所持)
●SP12(協力者が所持)	●ハンドガンM9S(暗殺者が所持)

クリアーするための基本攻略チャート

1 エージェントと接触する



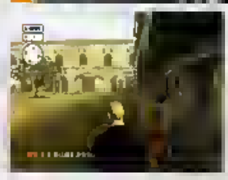
←エージェントはマップ中に重要人物(白い人間のマーク)として表記されている。

2 建物の中にいる暗殺者を殺害する



←暗殺者のひとりは建物の2階にいる。市場から階段で建物の中に入って殺害。

3 移動中の暗殺者を殺害する



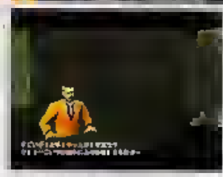
←地上を移動している暗殺者は，一見してほかの衛兵と区別がつきにくい姿だ。

4 暗殺者の死体の写真を撮る



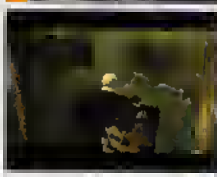
←殺害後は，47が暗殺者ふたりを殺したという証拠写真を撮影しておくこと。

5 エージェントに見せる



←ふたりの暗殺者の死体を写真に収めたら，エージェントのもとに戻るのだ。

6 "EXIT"へ向かう



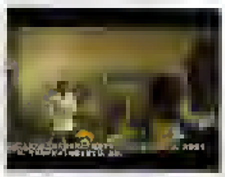
←ここまでの過程をすべて終了させて初めて，"EXIT"がマップ上に表記される。



サイレントアサシン取得のための作戦

協力者には会わなくてもオーケー

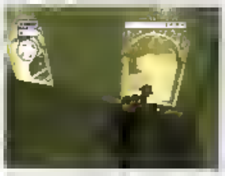
マップ上には重要ポイントとして表記されている協力者の居場所。しかしここに行くまえからエージェントの居場所は知ることができる。協力者のところに行くのは，'SP12'を入手するときくらいだ。



←銃器を安く売ってくれる場所としてエージェントの居場所を教えてくれる。

背後から忍び寄って殺害

移動しない暗殺者(スナイパー)からさきに片付ける。彼のいる場所の真下にある階段を上り，背後からナイフで殺害するのだ。外から見られないように，周囲を警戒しておこう。



←階段を上るときから忍び足に切り替えて接近し，座っている暗殺者を殺害。

移動中は走らないこと

"この町全体がピリピリしている"というメッセージのとおり，警戒度が下がりにくい感がある。さらに，特定の衛兵の前で走ってしまうと，延々と尾行されてしまうので，基本は歩いての移動だ。



←見た目は衛兵だが，マップ上の表記は"一般人"。見つかってしまうと非常に厄介。

もうひとりの暗殺者はR93スナイパーで狙撃

つぎはひとり目のスナイパーの服に変装。市場全体を歩き回っているもうひとりの暗殺者を，スナイパーが持っていた'R93スナイパー'で狙撃。そのあとは銃を捨て，もとの服に着替えて写真撮影だ。



←狙撃の瞬間は周囲に衛兵がいないときを見計らったほうが警戒されにくい。

暗殺者に変装して行動する

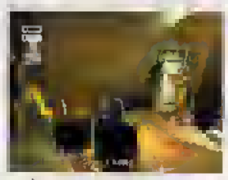
前チャートで使用した'R93スナイパー'。これは非常に発砲音が大きいため，居場所を気づかれやすい。気づかれてしまうと，衛兵がやってきて暗殺者の死体が見つかり，変装は逆効果になってしまうぞ。



←暗殺者の服装なら武器を装備しても問題ない。変装がばれなければ便利だ。

エージェントの居場所を探られるな

衛兵に尾行されてはいけない最大の理由がこれ。暗殺者は47以上に，エージェントの命を狙って行動しているのだ。一度尾行され始めると振り切るすべはないので，初めからやり直すしか……。



←任務中に走ったりして，不振がられていなければ，とくに心配する必要はない。

新たな暗殺者に注意

依頼された暗殺者を殺害し，その写真をエージェントに見せると，"EXIT"の場所を教えてくれる。しかしこれと同時に，マップ上にふたりの暗殺者のマークが追加されていることに注意しよう。



←マップの"通行禁止"と記した場所を歩いただけでも攻撃の対象になりやすい。

POINT 迷路のような地形を利用

人々の警戒心が強いこのステージ。入り組んだ町並を利用し，人と出会わないように移動するのがコツだ。



←いたるところに分かれ道が。マップでつねに現在地を確認しておこう。

MISSION 17 ある女医の死

▼ミッションまえにこれを準備
——初期装備で達成可能
▼任務結果
——発砲数 0発
——殺害数 1人で
サイレントアサシン獲得

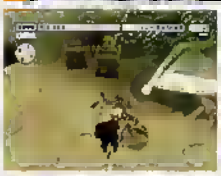
カルト教団の病院に潜入し、患者から金を搾り取り続けている女医を殺害することが目的。このステージは、歩いて移動していれば怪しまれる可能性は低いが、敷地全体が進入禁止区域になっているので、初期状態の服のままでは侵入できない。まずは衛兵に変装し、病棟内に侵入したら、患者の服に着替えて行動。これら行動が基本になることを念頭においておこう。また、このステージで重要なのは、ターゲットの死体を隠さなくてはならないこと。"神殿2階"は、ふたつの階段付近に見張りの衛兵が立ち、さらに男の医者が全体を歩き回るので、死体運びは慎重に。

入手可能な銃器

- ●ハンドガンM9(護衛が所持)
- ●ハンドガンM9S(マップ記載)
- ●AKアサルト(マップ記載)

クリアーするための基本攻略チャート

1 [illegible]して服を奪う



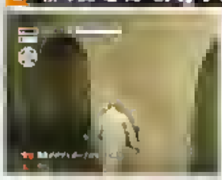
←スタート地点付近にやってくる衛兵をナイフで殺害。死体は海に捨てよう。

2 患者の服に着替える



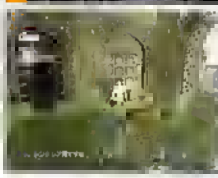
←神殿に侵入後、マップ右上に向かう。変装中の姿を人に見られないように注意。

3 "扉の鍵"と"毒"を入手する



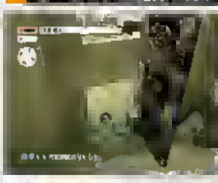
←マップ左下の重要ポイントで入手できるが、そこにいる見張りの衛兵には注意。

4 ターゲットを殺害する



←毒をコップに混入する以外にも、背を向けたときナイフで殺害してもオーケー。

5 ターゲットの死体を隠す



←死体を引きずって、マップに表記した小部屋まで移動すれば任務完了となる。

6 モーターボートで脱出する



←来た道を戻って、モーターボートに乗り込んで脱出すればミッションクリアー。

サイレントアサシン取得のための作戦

スタート地点でしばらく待機

スタート地点にあるボートの前まで衛兵がやってきて停止するので、ナイフで殺害して服を奪おう。そして、マップ上方にある扉から、衛兵が用を足すために離れる隙を狙って、建物内に侵入するのだ。



←死体を海に捨てておけば、発見されて警戒度が高まる危険性がなくなる。

2階にやってくる医者に用心

この女医のいる部屋には、ときどき男の医者がやってくることがある。女医を殺害したら、マップに表記した小部屋に死体ごといったん隠れ、男の医者がマップ右下にある部屋に行くまで待機しよう。



←男の医者がマップ右下の部屋に到着したら、女医の死体を目的地まで移送する。

見張りがトイレに行く隙に侵入

基本攻略チャート3で"扉の鍵"と"毒"を入手する部屋は、衛兵によって見張られている。ここに入ろうとしただけで攻撃を受けてしまうので、となりの患者用の部屋で衛兵がトイレに行くときを待とう。



←壁が遮へい物となってくれるが、いちおう忍び足で侵入したほうが安心だ。

下水道を使っての脱出も可能

神殿から脱出する際は、建物の外にいる衛兵とすれ違う可能性も高い。マップに記した場所から入れる下水道は、ヘリポートの下までつながっているので、確実に脱出できるぞ。



←赤く囲んだ場所から下水道に降りて脱出すれば、変装がばれる可能性は皆無。

視線を窓の外に移したら毒を混入

患者の服に着替えてから2階のターゲットがいる部屋まで移動すると、女医が治療の説明を始める。そのとき女医は、席から立ち上がって窓の外を眺めているので、机の上のコップに毒を混入しよう。



←毒を混入したらそのまましばらく待機し、女医が水を飲んで死ぬのを待つ。

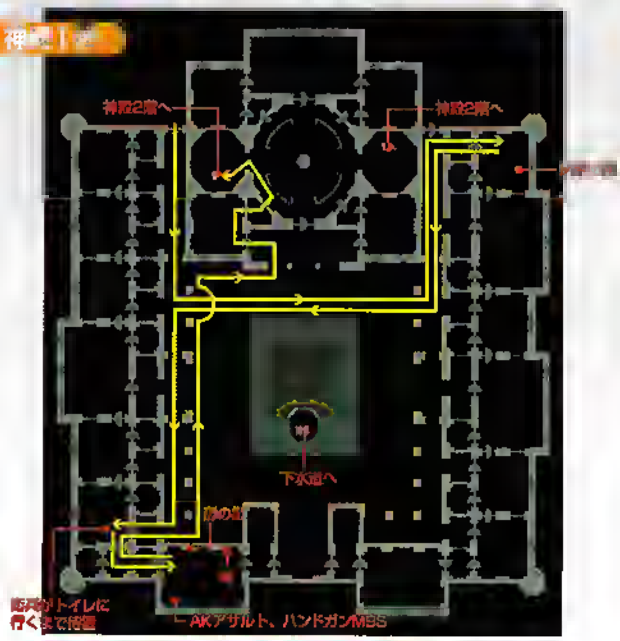
一般人の動きに注意しろ!

このステージでは、不審者と思われて、衛兵に助けを求めに行こうとした一般人を殺害しただけでゲームオーバーになる。変装やターゲットを殺害するときは、周辺に彼らがいないことを確認したい。



←死体を移動させているところを見られてもゲームオーバーになってしまう。

神殿1階



神殿2階



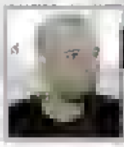


ヒットマン：サイレントアサシン開発会社

Io-Interactive 訪問記

ウラ話から47誕生のいきさつまで、開発元を直撃取材!!

今回は『ヒットマン』を開発したIO Interactive社を訪問。殺し屋となってターゲットを抹殺するという、奇抜かつ過激な本作は、いったいどのようにして制作されたのか？ 『ヒットマン』制作にまつわる話をメインプログラム担当のヘコン氏とレベルデザイン（マップ上のアイテム配置などを考える仕事）を担当したトー氏に伺った。さらに、取材中に見せてもらった設定資料や同社で入手した衝撃CM映像も誌上独占公開!!



Ninja Extraordinaire
トー・フローレッヒ
Thor Froelich



Technical Producer
ヘコン・スタイネ
Hakon Steinoe

IO Interactiveってどんな会社なの？

北欧はデンマークに居を構えるIO Interactiveは'98年に設立されたゲーム開発会社だ。開発会社には発売元から発注を受け、プロデューサーの指示に従い制作する会社と、自社で企画から制作までを一貫してこなす会社に分けられるが、同社は後者に属する。まだ歴史の浅い会社であるが、これまでに『ヒットマン：コードネーム47』（PC版のみ）、『ヒットマン2』の2作を開発（※Xbox版～サイレントアサシン』は『2』の移植作）。とくに『2』は全世界で200万本以上のセールスを達成するほどのヒット作となった。わずか2作で世界に名を知らしめた同社の最新作は、今年の9月にEA Gamesから発売を予定している『Freedom:Soldier of Liberty』（日本発売の予定はなし）。海外ゲームマニアは要チェックだ！



⬆『Freedom～』は、ソ連が冷戦に勝利した世界でくり広げられる3人称視点のアクションゲーム。Xboxのほかにもpcと PS2でもリリースされる予定だ。

開発者インタビューその1 ヒットマン制作秘話編

――死体を引きずるとか、手当たり次第に人を殺せるとか、『ヒットマン』って殺人描写が過激ですよね？ 欧米では、発売当初にクレームはなかったんですか？

Thor 欧米のゲーム市場には『ヒットマン』以上に過激なタイトルがあるだろ？ よい評価を下されることはあっても、バイオレンスに関してクレームが入ることはなかった。

――なるほど。殺害方法のアイデアはどうやって思いついたんですか？

Hakon まず元ネタをみんなで考えてリストアップし、ミーティングで話し合ったね。たとえば、リストの中に"フグの毒で殺す"というアイデアがあったとするよね？ それを読んだチームのみんなが「それ、おもしろいね！」って言えば、「じゃあ、どんなミッションを用意すればいい？」って話になる。これをくり返して、みんなから出たアイデアを具体的な形にしていったんだ。

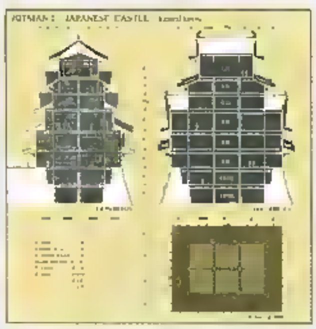
――ゲーム中には日本ステージもでますが、なんで日本を入れようと？

Thor 明確な理由はないんだけど、うぐいす張りの床をゲームに出したかったんだ。日本取材もしたよ。京都の二条城へ行って、本物のうぐいす張りの音を聞いたりね。

――ハヤモト城のモデルは二条城？

Thor いや、モデルにした城はない。じつは社内に建築家がいて、彼が実際に日本に行き、城の構造を建築学的に調べて構造図を作ったんだ。日本のステージをプレイしたユーザーから、どんな反応が返ってくるかはわからないけど、『ヒットマン』を楽しんでもらえることを願ってるよ。

Hakon ボクも同じ。日本のゲーマーが海外のゲームを遊ぶ機会は少ないと思うけど、この機会にぜひ『ヒットマン』をプレイしてほしいね。



⬅プロの建築家を社内スタッフに迎え入れ、ゲーム中に出てくるすべての建造物を図面化。徹底してリアルさを追求している。

欧米で放送禁止!! 衝撃CM映像を発掘!!

過激な殺害シーンが印象的な本作だが、欧米で発売された当時、テレビで流されたCMも負けず劣らず刺激的……というか、あまりにもドギツイ内容だったため、放映直後に放送禁止になったとか（多分、どこの国であっても放送禁止になるだろうが……）。そこで編集部では、幻となってしまったCM映像を入手。その衝撃的な内容を誌面公開することにした。ゲーム以上にキテる映像をとくとご覧あれ！

PART 1 オバさん行列割り込み編



⬅①何かに並ぶ人々。②③そこへオバさん割り込み！ 周囲はヒンシュクの眼差し。④～⑥後ろの男がおもむろに銃を取り出し、オバサンを射殺!! 隠密性ゼロの攻撃ですな。

開発者インタビューその2 素朴な疑問編

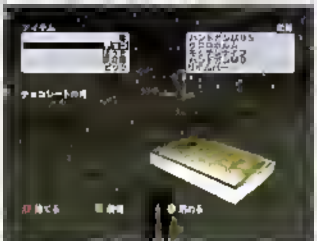
海外ゲームの開発者に直接会える機会なんてめったにない！ということで、『ヒットマン』攻略に関するちょっとした疑問を開発スタッフのThor氏に聞いちゃいました！

Q. ゲーム中には、いろんな武器が出てきますけど、最強の武器は何になるんですか？

A. 武器は遠距離用、近距離用に分かれていて、もっとも高い威力を発揮する距離が設定されているんだ。だから、いちがいにどれが強い武器であるかは説明できないね。

Q. ミッション5の大使館でほうきやチョコなどを拾ったんですが、使い道はあるのですか？

A. ハハハ！　何もないよ。使い道がないアイテムもでてくるんだ。大使館をキレイにしてあげればいいんじゃない？（笑）



⬆殺害した一般人から回収できるアイテム。じつは使い道がなかった……。

Q. サイレンサーを使っても警戒状態になることがあります。音がしないハズなのに、なぜ？

A. これは誤解があるね。サイレンサーはあくまで消音装置。至近距離になると敵に音が聞こえるんだ。完全に静かな状態で殺したければ、クロスボウを使うといい。これなら光も音もでないので、敵に気づかれることはないよ。



⬅ミッション7で入手できるクロスボウ。殺傷力は△だが隠密性は◎。

Q. すべてのミッションをサイレントアサシンの称号でクリアーすることは可能ですか？

A. ミッションのなかには、かなり難しいものもあるけど、基本的に全ミッションをサイレントアサシンでクリアーできる。もちろん、すべての難易度（通常～プロフェッショナル）で達成できるように作っているよ。

※編集部：次号ではラストまでサイレントアサシン獲得法を公開！

IO Interactiveから"Tシャツ"&"サイン入りポスター"をプレゼント!!

ヒットマンTシャツと開発スタッフのサイン入りポスターをセットにして、抽選で2名様にプレゼント！　ゲームの感想を書いて、下記あて先までハガキを送ってね！　当選者は次号で発表!!

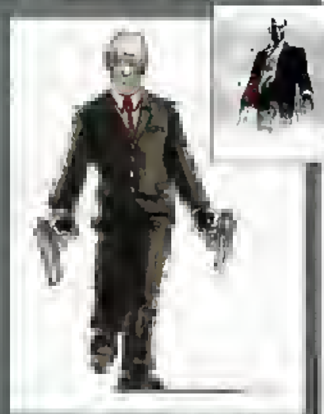
〒154-8528 ㈱エンターブレイン
ファミXbox編集部「ヒットマン プレゼント」係
※締切：8月15日(当日消印有効)



⬆➡日本では入手困難なレアアイテム！

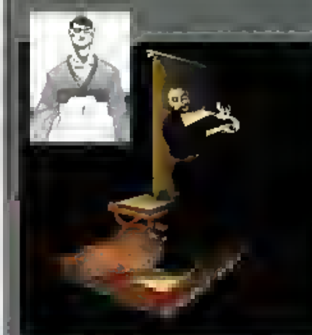
本邦初公開のイラストも!! ヒットマン設定資料を大量入手

取材に伴い設定イラストも見ることができた。残念ながら、極厚のファイルケースにギッシリつまったイラストをすべて誌面公開することは不可能。そこで日本ステージ関連の設定画をかいつまんで紹介することにした。赤ネクタイにスキンヘッド……殺し屋にしては少々目立つ47誕生の経緯を聞いてみたところ、「ふつうじゃない、しかし、プレイしていて『あっ、47だっ！』とすぐわかるような強烈な個性を持ったキャラが必要だった。髪の毛を生やして黒髪にすることもできたけど、これだと金髪の人がプレイしたときに、『黒髪のキャラでプレイしたくない』と思うかもしれない。だったら、シンプルな頭にしようと思ったわけだ。47にはスタイリッシュでクールなイメージも持たせたかった。スーツを着せたのも、そうした感じを演出するため（トー氏）」

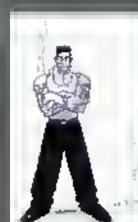


⬆47のイラスト……のようだが、右上の写真とやや異なる。終盤までプレイした人なら、この意味わかるよね？

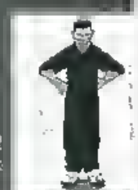
とのことだ。設定イラストの数々は、公式ホームページでも見ることができる。興味のある人は、http://www.hitman2.com/をチェックしてみてはいかがだろうか？



⬆日本ステージのボス"ハヤモト（父親）"。ジャパニーズマフィアに関する知識はテレビのドキュメンタリー番組で得ることができたとか。



⬅設定イラストは各キャラごとに用意されていた。これがジャパニーズマフィア。



➡料亭に登場する調理師。ゲーム内ではより本物らしく白服になった。



➡ハヤモトの私兵。矢倉から放つ、彼らの狙撃に悩まされた人も多いのでは？

PART 2 警察署内面通し編



⬅①～④女性が容疑者の中から犯人を指摘。⑤～⑦刑事(!?)が登場し、容疑者の部屋へ入って射殺!!　⑧「オーケー？」と女性に話しかけて終了。さに「オレが法律」状態……。

エネルギーセクターまでの道のりをピンポイント攻略!

DINO CRISIS® 3



今回は、オズマンディアス号の後半にいたるエネルギーセクターまでの道のりの重要ポイントをピックアップして攻略。前号攻略した範囲も再掲載するので、見逃した人は参考にしてほしい。

タイトル	ディノクライシス3		
発売元	カプコン	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中(6月26日)	価格	6800円(税別)
開発	カプコン	制作者	プロデューサー:三上真司
ブロック数	ゲームデータ:4ブロック以上 対象年齢 15歳以上	システム対応	
その他			

前号までの攻略範囲から要所をチェック

ここで攻略するのは、ゲームスタートからソニアへキャラチェンジしてオズマンディアス外壁①での作業が完了するまで。パトリックたちの能力もまだ低いので、耐久力と攻撃力が比較的高いアルゴル他なるべく無視して進み、エリミネートポイント(EP)はリゲルなどで稼ぐといい。

mission 1 オズマンディアスを捜索せよ!

ソニアが通ったドアのロックは、ハンガーデッキのキャットウォーク上にあるセキュリティカードLv1で開く。トビラが開いたらEVA用資材保管室を経由してエアロックルームへ向かえば、イベントが発生する。

Point A ハンガーデッキでセキュリティカードLv1を入手

セキュリティカードLv1のあるキャットウォークへ行くには、両弦側のドアからハンガーデッキに入り、キャットウォークとシャッターを操作する必要がある。まずはフロントデッキ・右舷でフォーメーションチェンジ(FC)を行い、左右のデッキセクターを連結させよう。FC後は、さきに左舷側からハンガーデッキに入りシャッターのスイッチのあるキャットウォークを操作。あとは右舷側から入ってシャッターを開ければいい。



←スイッチまでは宇宙艇を足場に移動する。



➡カード入手後、マザーロックがかかる。

mission 2 パトリックたちを救うため オズマンディアス外壁①へ向かえ

ソニアにキャラチェンジしてオズマンディアス外壁①へ向かう。ソニアは能力値が初期状態のパトリックと同じうえ、タクティカルクレジット(TC)はパトリックと別々にカウントされているので強化も難しい。敵との戦闘はなるべく避け、入手したTCは回復アイテムに使うこと。

Point A エアロックルームのシャッターを操作する

部屋に入ったら左手にあるエアロックの管理装置を作動させる。作動後にフットスイッチに乗ると、足場が動いてエアロック使用許可証の落ちている場所へ行けるように。飛び越えられる高さになるようフットスイッチで調節しよう。



←スイッチに乗っているあいだは、足場が動き続ける。

Point B 船外活動でパネルを操作

エアロックから外壁①へ出れば、あとは一本道なので迷うことはないはず。ここはオートマインが潜んでいるので、接近時の警告音を聞き逃さないように。浮遊しているTCは残らず回収しておこう。



←敵は視界外から接近してくることもあるので気を抜かないこと。

ドトウの展開をみせる物語中盤を攻略!

ここからは、エアロックルーム①から船の後方へ向かって進む、ゲーム中盤にあたる部分を攻略する。オズマンディアスは前方からデッキ・ブリッジ・倉庫・シャフト・エネルギーに大きく分けられ、FC端末によって合体や分離、回転できるようになっている。セクターごとのマップを確認しながらFCの必要性を考えて行動すれば、流れも見えてくるはず。

TCを稼げる機会を見逃すな!

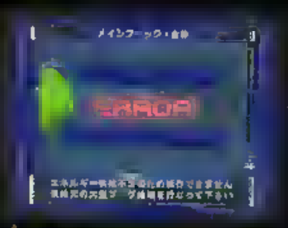
TCやEPを手軽に稼げるポイントは意外と限られている。FCの影響であとあと戻ることができない場合もあるので、稼げるときは徹底的に!

MISSION 3 ブリッジへ向かい ジェイコブたちと合流せよ

デッキセクターとブリッジセクターを接続して、メインブリッジまで移動するのが目的。各セクターを接続するには、以前合体させた左右のデッキセクターを再び分離させ、パワーステーションにあるシャフトを接続させることが必要だ。フロントデッキ・左舷へ入るためのパスワードの入手と移動、シャフト接続後のアウストラリスとの戦いが焦点に。

Point A サブステーション・左舷の端末をチェック

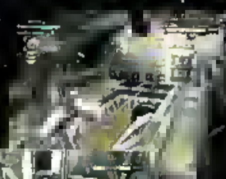
FC端末のあるフロントデッキ・左舷の入り口と、危険物保管室前とハンガーデッキ前通路・左舷をつなぐドアにはパスワードロックがかかっている。パスワードはサブステーション・左舷のFC端末を調べれば入手できる。



⬆端末を調べファイルを入手。入手後は、ランダムで出現するアルゴルに注意!

エアロックルーム周辺でTCを稼ぎまくれ!

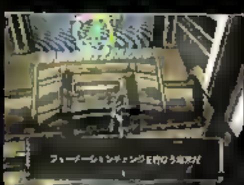
エアロックルーム①とEVA用資材保管室、エアロックルーム連絡通路にはリゲルが出現する。精算も近くでできるので荒稼ぎが可能。


➡ダメージでコンボを中断されないように。

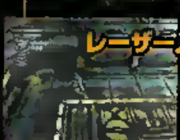

⬅パワーステーション前通路・右舷で精算可能。

Point B フロントデッキ・左舷でフォーメーションチェンジ

FC後は右舷側のデッキセクターが不通になるので、サブステーション・左舷でパスワードを入手後は、左舷を通ってフロントデッキ・左舷へ行くといいだろう。


➡端末は視点の関係で見つけにくいところにある。

レーザー入手を忘れずに


⬅コンテナを破壊するとレーザーが出現。ボス戦に有効な武器なので必ず取ろう。

危険物保管室前の行き来について

危険物保管室前は、部屋が高いカベで仕切られている。ハンガーデッキ前通路・左舷から越えるにはホバージャンプが必要だ。


➡フロントデッキ方面へ行くなら近くの足場で。


⬅反対側からは、離れた場所からホバージャンプ。

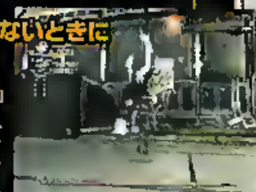
Point C アウストラリスと対決!

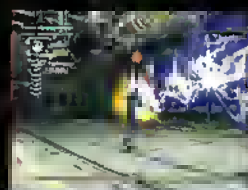
パワーステーション・右舷のシャフトを接続する端末のある小部屋は、シャフトを伝って天井から入る必要がある。シャフトを接続すると出現するアウストラリスは、遠距離から放つ電撃もさることながら、接近してのかみつき攻撃が強力。パトリックを中心とした見下ろし視点の場所はさけ、相手の距離を確認できる場所で戦うこと。


⬆武器はレーザーを選択。写真のような視点で距離を置いてダメージを与えよう。

攻撃方法	威力
その場かみつき	40
歩きかみつき	40
走りかみつき	45
段差かみつき	35
段差首振り	35
なぎ払い	35
尻尾攻撃	40
直線電撃	30
放射電撃	25
放電部分の接触	10
体への接触	10

放電していないときに集中攻撃


➡帯電中は防御力が高いので、ワスプは電撃をまとわないときに集中して使う。


⬆直線電撃を放つときは直前に頭を震わせる。

Point D メインブリッジのエレベーターを起動

メインブリッジへ通じるエレベーターは、メインブリッジ下部にある2ヵ所の動力スイッチを入れる必要がある。動力スイッチはいずれも上層部分にあり、コンテナを足場に天井に空いた丸い穴から登ることができる。ここには4、5体のアルゴルが出現するので、戦闘BGMが流れたらスイッチを捜すまえに敵を倒したほうが安全だ。



■A地点

電撃床と自動開閉をくり返すシャッターに阻まれた通路の向こうにスイッチはある。開閉のタイミングを計りながら、ホバーで一気に駆け抜けよう。


⬅安全地帯も用意されているが、あまりに狭くホバー状態で乗るのは難しい。

■B地点

スイッチは、プレス機のように柱が上下するエリアの先の、カベに開いた穴の先。穴は2ヵ所あるが、向かって左側がスイッチのある穴だ。


⬅床の穴はホバーで飛びこえればいい。カベ穴の先には電撃床があるので注意。

MISSION 4 倉庫セクターの生体反応を追え!

メインブリッジの端末で判明した生体反応を追って、倉庫セクターからシャフトセクターへ向かう。倉庫セクターではエネルギー増幅装置を入手してFC端末を起動、シャフトセクターへの通路を確保することになる。なお、シャフトセクターからは、ジャンプテクニックを要求される場所が出てくるので、ここで腕を磨いておくといいだろう。

新種のアルゴルが登場!

メインブリッジ下部より、体を透明にできる能力をもつ新種のアルゴルが登場。外見はほとんど変わらないが、透明のときはロックオンやワスプの追尾機能が通用しない。姿は見えなくてもBGMが戦闘中の場合は周囲を警戒すること。



➡透明状態は、弾が当たるか接近すると解除される。

Point A エネルギー増幅装置Aの入手

まずは倉庫モジュールAにあるエネルギー増幅装置Aを入手する。ひんぱんに切り替わる視点のなか、入り組んだ場所を行動することが多いので、方向を見失ったら必ずマップを確認するように。なお、倉庫モジュール内の敵はリゲルとセントリー、オートマインだが、狭い場所で戦うことが多い。つねに先手必勝をこころがけよう。

倉庫モジュールC

入って右手の細い通路へ入り、奥にある箱を破壊すればリフトが動き出して上層へ移動できる。この通路でランダムに出現するリゲルは、いったん通路の外に出てから攻撃したほうがいいだろう。上層の通路を越え、リフトで下に降りれば倉庫モジュールBへ行ける。



⬆リフトに乗るまえに、周囲のリゲルとセントリーを確実に始末するべき。

倉庫モジュールB

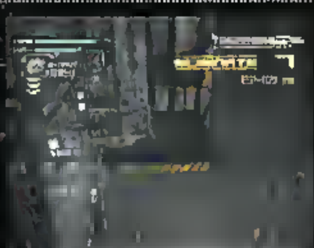
この部屋もリフトの上の箱を破壊して上層へ上がり、反対側へ進むことに。断続的にセントリーが登場するので、即撃てるよう準備しておこう。上層を抜けたら突きあたりの黄ワスプロックを解除すれば、部屋の仕切りが解除されてエレベーターが使用可能になる。



⬆セントリーは倒しても再出現することが。攻撃か回避か状況に応じて選択しよう。

倉庫モジュールA

エネルギー増幅装置Aのある場所へは、入って右手にあるリフトに乗って行ける。アイテム周辺にリゲルがいる場合は、敵の撃破を優先。なお、カベを挟んで反対側にあるアイテムは、増幅装置を使って右舷側のFCを1回行ったあとに倉庫モジュールBから行ける。



⬆さきにまわりにある箱を壊そう。カベの中ほどにあるTCも忘れずに。

Point B エネルギー増幅装置Bの入手

ロータリージョイントで倉庫セクター右舷のFCを行い、倉庫モジュールBを中央に移動させると、倉庫セクターの左舷へ行けるように。倉庫モジュールEのエネルギー増幅装置Bを入手すれば左右両舷の倉庫モジュールがFC可能になる。なお、ロータリージョイントではランダムで1回マザーロックがかかるので注意しよう。

倉庫モジュールB

ここは入って右手の倉庫間ノード③へ。すでに来たことのある部屋だが部屋の中央付近は地形が左右対称なため、視点切り替えで方向を見失いやすい。上下に動くリフトのあるほうが正しい道のりだ。



倉庫モジュールD

入り口の真上にある足場を上りベルトコンベアーに乗ると、動力パイプに注目するイベントシーンが発生する。このパイプを破壊すれば、エレベーターのある中央の部屋へ。エレベーターの周辺には大量のオートマインが出現するので、必ず全滅させること。



⬆ベルトコンベアーから落とされることはないので、そのまま撃とう。

倉庫モジュールE

この部屋では、外壁が破壊されて外へ吸いだされそうになるイベントが2回発生する。周辺にはセントリーがよく出現するので、必ず全滅させてから慎重に進もう。エネルギー増幅装置Bのある場所はリゲルが大量発生するので、いきなり飛び込まないほうが安全だ。



⬆あらかじめ周囲の箱を壊しておくと、空気流出に耐えるのが楽になる。

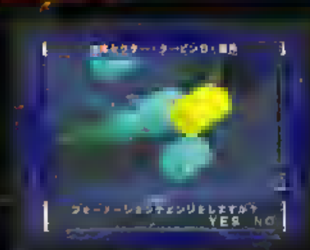


リゲルを倒してTCを稼げ!

⬅この部屋に出現するリゲルは安全に倒せるうえ、数が多いのでEP・TC稼ぎの格好の相手となる。ランダムで出現するセントリーでコンボ数を稼ぎ、リゲルにつなぐといきなり大量のTCが獲得できる。この場所はリゲルの巣との戦闘後に破壊されるので、そのまえに稼いでおきたい。

Point C 倉庫モジュールの組み替え

エネルギー増幅装置Bを持ち帰ったら、ロータリージョイントでFC端末を起動し、両舷の倉庫モジュールを組み替えよう。5つの倉庫モジュールの中で、シャフトセクターへの通路をもつのは、FC端末の画面で黄色く表示されている倉庫モジュールAだ。このモジュールを画面右上に移動させれば、大倉庫への移動が可能になる。



⬆まず右舷の端末で黄色のモジュールを中央にしてから左舷の端末を使おう。

Point D リゲルの巣を排除せよ

倉庫モジュールAから大倉庫に入るとリゲルの巣との戦いになる。周囲から無限にリゲルが出現するなかでの厳しい消耗戦となるので、回復アイテムを持てるだけ持って戦いに臨むこと！

攻撃方法	威力
液体攻撃(遠距離)	30
液体攻撃(近接)	20



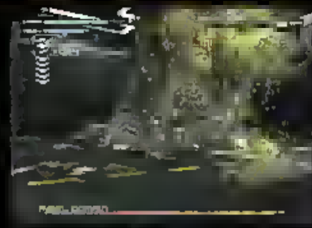
↑体の各所から液体を吹き出して攻撃する。リゲルの飛びかかりも脅威だ。



リゲルの巣撃退後にドアロックをはずすとタイムアタック開始

本体に接近して戦え

戦闘中は敵の液体攻撃を受けない程度に接近しよう。接近した状態なら視点がリゲルの巣中心になり、液体攻撃も回避しやすくなるからだ。ただし、出現直後のリゲルにいきなり攻撃されることもあるので足下には注意。はじき飛ばされてもすぐに距離をつめること。



↑相手と距離を置くと、視点の関係で液体攻撃を避けることがほぼ不可能になる。

リゲルは速攻で排除せよ

巣のてっぺんから吹き出してくる液体攻撃を、マップの矢印のような感じで左右に回避しよう。ヘビーバルカンとワスプでリゲルを一掃して、照準が巣へ向いたところでため撃ちを当てていけばいい。ワスプは追尾機能のあるテンペストかジャガーノートがオススメだ。



↑ダメージを与えるごとに外側を覆う皮がはがれ落ち、TCに加算される。

戦闘後も気を抜くな！

リゲルの巣を撃破すると、巣のあった場所にドアロックを管制する端末が出現する。しかし、端末を操作するとイベントが発生し、タイムカウントが0になるまえにクルー管理室へのドアまでたどり着かないとゲームオーバーとなる。方向を見失わないように。



↑カウントダウンが始まった瞬間、右上に見えるドアへ急いで向かえ！

Point E 地形の複雑なシャフト内部Bを進め

シャフト内部Bは、メインシャフトのちょうど中間点に位置する。ここからシャフト上部へ進むためにはセキュリティカードLv2が必要なので、まずはシャフトの下部へ通じるドアを目指そう。電撃床のある部分にはランダムでアルゴルが出現するものの、こちらをなかなか発見しないので、さほどの脅威にはならないはず。



↑ジャンプ中に視点が180度切り替わるところもあり、移動がかなり面倒だ。

電撃床周辺は内側の足場を使う



➡初めて来たときに流れるデモでは、外周の動く足場を使うような印象を受けるが、内側にある張り出しを足場にしたほうが楽。ただし、外側からパイプが迫ってくるので、挟まれてダメージを受けないように。また、張り出しからジャンプするまえにセントリーを倒しておくこと。

ショックスイッチで一定時間足場が出現



⬅電撃床を越えた先には、いくつかのショックスイッチが設けられている。このマップを登る際は、スイッチを撃つと伸びてくる足場を使うことになる。スイッチを撃つときは主観視点にする必要があるうえ、足場は一定時間しか出ていないのでキビキビとした行動を要求される。

Point F シャフトセクターを登れ！

クルー個室でのイベント後は、来た道をシャフト内部Bまで戻ってホログラム室まで進むことに。これまで重力に任せて降りるだけでよかったシャフトセクターも、登るときは苦労を要する。視点が切り替わるなかでの浮遊する足場を渡らなくてはならないので、ジャンプ後の滞空やホバージャンプをしっかりとマスターしておこう。



↑カレンはエレベーターを使用して登るが……。パトリックには使用権がない。

メインシャフトB

ここはボード状の浮遊する床を渡って移動する。床の位置はマップに表示されるので、ルートを見極めてから行動に移ろう。渡るときはホバージャンプが便利だ。



↑アルゴルがいる場合は、敵の撃破を優先すること。

シャフト内部C

白いディスプレイの端末を操作すると非常用ボードが出現。これに飛び移りながら上のドアまで移動する。非常用ボードは一定時間しか出現しないので急いで行動だ。



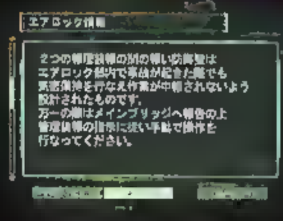
↑空中にあるTCが非常用ボードの出現場所となる。

MISSION 5 オズマンディアス外壁②のパネルへ向かえ

ソニアにキャラクターチェンジして、オズマンディアス外壁②のコンソールまでたどり着くことが目的となる。船外へ出るのは以前のキャラチェンジと同じエアロックルーム②だが、エアロックハッチまで行く方法は以前とは違うものになっている。詳しくはファイルを参照しよう。

Point A エアロックの気密を手動で制御

エアロックのあるエレベーターを起動するためには、以前、エアロック使用許可証が奥にあった端末を再び操作し、気密ハッチの操作を手動に切り替える必要がある。操作に成功したあとはエレベーターで下層に移動、閉鎖されたハッチを手動でひとつずつ開けていこう。手動操作手順は、メニューにあるファイルの"エアロック情報"をチェックすればわかるはずだ。



↑"エアロック情報"のファイルは、以前ここへ来たときに入手したものだ。

EPを精算してアイテムを補充

ソニアは以前の行動で入手したTCとEPを引き継いで登場する。まずはブリッジのサポートターミナルでEPを精算し、アイテムの補給を行おう。余裕があれば、回復アイテムのほかに、テンペストやワイドショットカートリッジを購入しておくと道中が楽になる。

足場が上がりきるまえに装置を往復せよ

エレベーターを使用可能にするには、まず入って左手の端末で気密作業を開始し、通路が開いたらエアロック使用許可証があった奥の端末を操作して手動に切り替え、通路が閉じるまでのあいだに戻ってこなくてはならない。ホバー移動中の視点に惑わされないように。



←通路の行き来はホバーで。端末はAボタンを連打すれば手動操作になってくれる。

Point B オズマンディアス外壁②で船外作業

エアロックからオズマンディアス外壁①へ出たら、以前は通れなかった分岐点の右側を進んで外壁②へ。外壁②は上下に大きく移動することと、オートマインに加えセントリーが出現するものの、道はひとつなので迷うことはない。外壁の左手に沿っていちばん奥まで進めばデモシーンに切り替わり、2回目のソニア編は終了となる。



←前回と同様、視界外のオートマインに注意。



←大量のTCが浮遊しているので見逃さぬように。

MISSION 6 エネルギーセクターへのルートを確保せよ

ソニア編が終了するとパトリックはクルー管理室へ移動。そこからシャフトセクター上部のパネル室でFC端末を作動させることが目的となる。ここではボスクラスのクリーチャー・レグルスと対戦。また、シャフトセクターは突破にそれなりのテクニックを要求されるだろう。

Point A シャフト内部Bから上へ

シャフト内部Bまで進んだら、シャフトセクター上部へ通じるシャフト内部Dのドアをくぐろう。あとはシャフト内部Eを経由してメインシャフトAへ。シャフト内部を構成するふたつの部屋には強力な敵は出現しないので、トラップに集中して進もう。

シャフト内部D

セキュリティカードLv2でリフトを起動したあとは、動く足場を伝って上へ移動。つぎに飛び移る足場は主観視点で把握するといい。



←上空から接近してくるオートマインを全部破壊してから進もう。

シャフト内部E

外側の坂道を登る途中で外壁が破壊されるイベントが発生するので心の準備を。なお、ドアは青ワスプロックがかかっている。



←段差の下に落ちれば空気の流出が止まるまで耐えられる。

Point B 80秒以内に換気ファンを突破せよ

ここは、上部にある換気ファンを一時停止しているあいだに、非常用ボードを使ってファンを潜り抜けて最上部の入り口まで移動する。ファンの操作パネルを操作してから再始動までの80秒間でファンを抜けられればクリアーだ。



←換気ファンを止めるまえにマザーロックがかかる。



➡カベの大きなパネルで換気ファンを止めたあと、急いで非常用ボードを起動。

空間の把握が攻略のカギ

非常用ボードを使った換気ファン突破は、細かく切り替わる視点もあいまってこのゲームの難関のひとつとなっている。攻略法としては、非常用ボードの出現位置と周辺の視点を頭に入れるほかない。ホバージャンプ+滞空でなるべく空中にいる時間を短くするのも重要だ。



↑非常用ボードはマップ上に表示されるので、マメにチェックしよう。

Point C レグルスとの対戦

DNA実験研究施設でエネルギー比率を変換、パネル室のFC端末を使用可能にしてから部屋のなかほどまで来ると、レグルスが登場する。相手は水槽を破壊し、炎の海を広げつつこちらに迫ってくる。ここは無理に戦わず来た道を戻り、巨大モニターの並ぶ端末の前で一定時間粘ればイベントが発生して、この場はクリアーとなる。

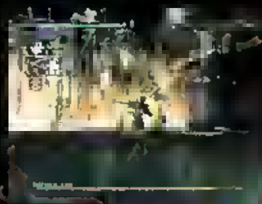
攻撃方法	威力
かみつき	40
押し倒し	35
尻尾攻撃	50
転がり攻撃	60
接触	10～15

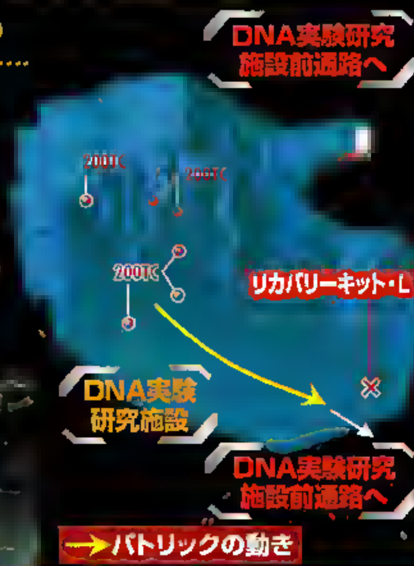

⬆ここでのレグルスはパトリックが接近したときのみ攻撃を仕掛けてくる。


⬅尻尾攻撃は初期体力を半分にするほどの威力。

ダメージを与えてもクリアーできるが……

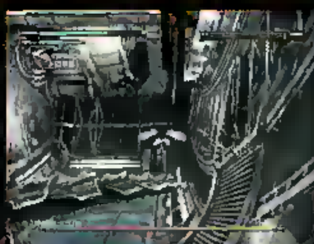
このレグルスは、モニター前で一定時間粘るほか、体力を25分の1まで減らすとTCを獲得してクリアー可能。しかし、追い詰められるまでに条件を満たすためにはワスプとレーザーを使って全力で攻撃する必要がある。

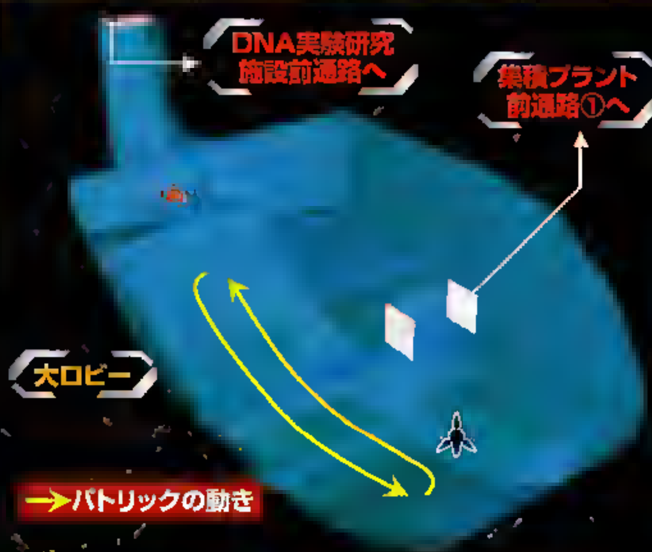




Point D 大ロビーでレグルスとの決着をつけろ

パネル室でFCを行いシャフトセクターを接続、エネルギーセクターへ通じる大ロビーへ向かうと再びレグルスが登場。今度は相手を倒すまで戦うガチンコ勝負となる。ここでのレグルスは後足で立ってから転がり攻撃を出してくるのが特徴。なお、レグルス撃破後にスイッチを操作すると、イベント後にパネル室へ移動することに。


⬆エネルギーセクターへ続くドアを開けるスイッチへ近づくと出現する。



ため撃ちで頭部を狙って攻撃

レグルスはパトリックを狙ってまっすぐ移動してくる。最初は動きがゆっくりとしているので、マップ上の矢印のように大ロビーの端で間合いを取って主観視点に切り替え、ヘビーバルカンの溜め撃ちを頭に撃ち込もう。背中の甲羅はダメージを受け付けないのでしっかりと狙うこと。レグルスが接近したら反対側へ移動を。尻尾に当たる恐れがあるので、すれ違うときはウサギのようにジャンプをくり返そう。また、すれ違いざまにインフェルノを撃つのも効果的。




⬅序盤は距離をとってからの狙い撃ちが有効。手足や尻尾に当ててもダメージになるが、頭がいちばん狙いやすいだろう。

レグルスの体力が減ったらレーザーでとどめ

レグルスの体力ゲージが半分を切ると、動きが速くなり主観視点で狙い撃ちを行う時間がとれなくなる。また、体力が少なくなるほどひんぱんに転がり攻撃を仕掛けてくるので、武器をレーザーに変更して視点を変えずに攻撃しよう。パトリックは敵の頭に狙いをつけてくれるのでどんどんダメージを与えられるはず。ただし、ため撃ちは禁物だ。


⬆ストックが大量にあるのなら、最初から最後までレーザーで押すのもありだ。



起き上がり時は大ダメージのチャンス

⬅レグルスは、距離が離れているとたまに後足で立ち上がるようなポーズを見せる。このとき腹部に一定ダメージを与えて転倒させれば、起き上がるまでダメージが2倍になるのだ。ただし、仕損じるとそのまま転が[illegible]無理はしないこと。




⬅転がり攻撃は、左右に引きつけてから反対側へホバージャンプで回避できる。

mission 7 生体反応を調査するため マザールームへ向かえ！

数十人分の生体反応が検出されたオズマンディアス最後部のマザールームへ向かう。ただし、今回の攻略記事中で行けるのはエネルギーセクターまで。エネルギーセクター内の集積プラントから後部へつながるドアを開けるためには、セキュリティカードLv3が必要だが……。

Point A 集積プラントから地下へ降りる

集積プラントは、エネルギーセクターの中央に位置する部屋。集積プラントの左右にあるブロックは、集積プラント前通路①のFC端末でFCを行うことにより、配置を入れ替えることができる。まずは、このFC端末の操作に必要なコントロールスティックを入手するため、ステップを操作して集積プラントの地下へ向かおう。



ステップのコントローラーに近づくとコルネフォロスが出現

↑地下への通路となるステップを操作するコントローラーの手前まで来ると、デモムービーが流れ、コルネフォロスが出現する。以後、ここはランダムでコルネフォロスが出現するので、TCやアイテムはイベントまえに回収を。



新たなる敵、コルネフォロス

エネルギーセクターでは、アルゴルに代わってコルネフォロスが出現する。恐竜のようなアゴを持つものの、動きや攻撃パターンはゴリラそのもの。離れているときは体当たり攻撃、[illegible]が近いときは発達した両腕を振り回してくる。戦うときは距離をとって攻撃するか、背後に回りこんで至近距離からワイドショットを撃つといい。

攻撃方法	威力
殴り攻撃(その場)	30
殴り攻撃(走り)	40
体当たり	35
つかみ攻撃	~35
ジャンプ攻撃	35



↑高い場所にいても、両腕を使って登ってくる。



↑腕に当たるとつかみ攻撃となり、つかまれているあいだにダメージを受けることも。

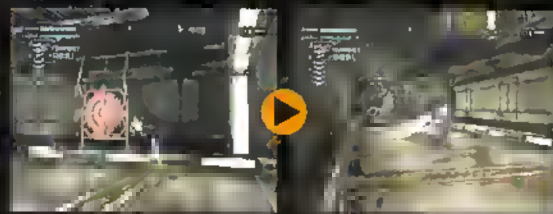
Point B エネルギー変換室で制御装置を操作

集積プラント・B1は、エネルギー変換室へ通じている。ここでの目的は、制御装置を操作してコアコントロール室のエレベーターへエネルギーが供給されるようにすること。制御装置のある部屋へは廃棄物の流れるベルトコンベアーに逆らって進まねばならない。

ベルトコンベアーは端を移動

ベルトコンベアー上の廃棄物は端にいれば比較的当たらない。制御装置のある部屋の入り口はふたつのコンベア上からショックスイッチを撃つと入れるようになる。





↑ベルトコンベアーに逆らっていちばん奥まで進んだら、スイッチを撃て。

帰り道で5000TCをゲット

制御装置からの帰りはカベにあるワープ装置が使える。ワープ装置をくぐると通路上を浮遊する足場の上へ。この足場を利用すれば、通路の奥に置いてある5000TCを入手することが可能だ。まずは、TCの位置を確認しよう。



Point C エアロックルーム③で船外作業

エネルギーコア前のシャッターを開けてコントロールスティックのある部屋へ行くには、オズマンディアス外壁③にあるジェネレーターを停止させる必要がある。外壁③へ通じるエアロック③では、黄と赤のワスプロックを両方解除すると、船外作業へ出られる。

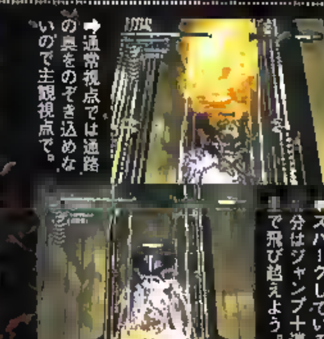


ワスプロックをふたつ解除

まずは、4つのショックスイッチを撃ってワスプロックへ通じる段差を出現させる。あとは動く足場をジャンプで飛び移り、ワスプロックの前まで行こう。

スパークとオートマインに注意

ワスプロックを解除しても油断は禁物。エアロックのハッチ周辺には大量のオートマインが配置されている。また、ハッチまでの通路は電撃床になっているうえ、一部がスパークを起こしてホバーでもダメージを受けてしまう。通路に入るまえにオートマインを一掃してから、ホバージャンプでスパークを飛び越えること。



→通常視点では通路の奥をのぞき込めないので主観視点で。

スパークしている部分はジャンプ＋滞空で飛び越えよう。

Point D 外壁③でパワージェネレーターを操作

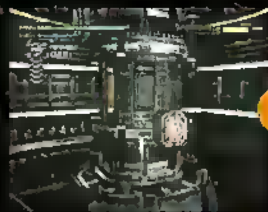
パトリックで行動する初めての船外作業。目的は稼動中のジェネレーターを停止させること。ジェネレーターまでの道のりは障害物のみで、敵は出現しないので落ち着いて進めば問題ない。このジェネレーターを停止させればエネルギーコア前のシャッターが開き、エネルギーコア前通路へ行けるようになるのだ。TCもあちこちにあるので、すべて回収しよう。



⬆無重力状態での操作感覚はソニア編のときと変わりがない。細かくホバーをふかしてゆっくりと行動したほうがいいだろう。

ショックスイッチでジェネレーターを停止

ジェネレーターは、4カ所のショックスイッチをすべて撃てば停止する。スイッチはジェネレーターといっしょに回転しているので、視点を主観にして移動先を見越して撃とう。無重力状態では、ヘビーバルカンでも反動でキャラが動くので背後はカベが来るように。





⬅動くショックスイッチを狙うのが面倒くさいなら、上下の発射角だけ合わせて連射し続けるのもありだ。

浮遊するコンテナを避けて行動

ジェネレーターへは、外壁③へ出て正面にある開閉するカベを通り抜けて行く。カベの向こうでは、外装に電撃の走るコンテナを回避しながら進むことになる。コンテナは動くパターンを見極めて安全なルートを捜し出そう。



⬅TCは安全な場所で主観視点に切り替えて捜そう。

帰りは細い通路を開放

帰り道の向かって右側には破壊できるカベがあり、向こう側には細い通路が続いている。通路の奥にあるシャッターの開閉スイッチを操作すれば、行きのコンテナを回避しなくても、エアロック③へ戻ることができるのだ。



⬅赤いく点滅しているカベの先が近道になっている。

Point E コントロールスティックを入手

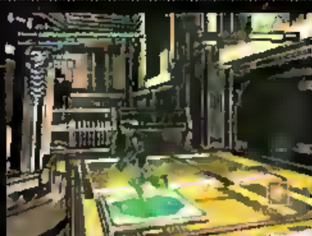


⬆エネルギーコア前では外壁が破壊されて外へ吸い出されそうになる。

外壁③のジェネレーターを停止させたら、エアロック③からエネルギーコア前へ戻り、エネルギーコア前連絡通路を経由してコントロールスティックのあるサブエネルギーコア管理室へ向かおう。コントロールスティックがあれば、集積プラント前通路のFC端末でエネルギーセクター左右のブロックを入れ替えて、これまで入れなかった部屋へ行けるようになる。

エネルギーコア連絡通路

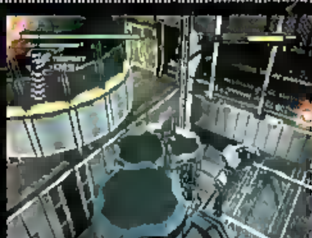
部屋の中に入ったら、まず下層に降り赤いフットスイッチを踏もう。4つのスイッチを全部踏めば、サブエネルギーコア管理室へ通じるドアへ橋がかかる。なお、スイッチを全部踏んだ時点で下層の黄色い床に電撃が走るようになるので、ホバー移動を忘れずに。



⬆4つのフットスイッチのうち、視点の関係でひとつだけ見つけにくくなっている。見つからないときは柱の陰を調べてみよう。

サブエネルギーコア管理室

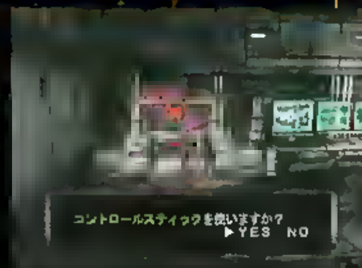
カベにある4つのショックスイッチを全部撃てば、床から柱が伸びてコントロールスティックのある端末までの足場になってくれる。足場を渡るまえにセントリーを一掃しないと、ジャンプ中に奇襲を受ける恐れがある。また、足場から入手できるTCも回収を。



⬆なお、下には壊せるカベが2カ所あり、それぞれ1000TCとリミットブレイカーひとつずつが隠されている。

Point F 集積プラント前通路①でフォーメーションチェンジ

コントロールスティックを入手後は、来た道を戻って集積プラント前通路へ戻るだけ。ただし、一部のポイントは来たときと様子が変わっている場合もある。また、集積プラント前通路①のサポートターミナルからだいぶ離れた場所で行動しているため、回復アイテムなどを使いきっていると非常に危険だ。戻るときは敵キャラの出現に警戒すること。



⬆コントロールスティック入手後は、集積プラントでマザーロックがかかることも。





リゲルでEPを稼げ

⬆➡EPゲージに余裕があるなら、エネルギーコア連絡通路にいるリゲルを倒して稼ごう。

スパークとコルネフォロスに注意

帰り道で注意したい敵キャラクターは、やはりコルネフォロス。広い場所で逃げるのが簡単なら無視してもいいが、狭い通路で出会った場合はワイドショットやワスプを使って速攻で倒してしまったほうが安全な場合もある。また、サブコントロール室の電撃床の中央には、行きにはなかったスパークが発生しているので注意。



➡コルネフォロスから逃げるときは、キャラの向きを確認。

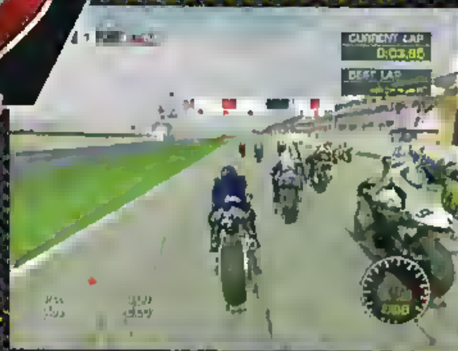


⬅ジャンプと滞空でスパークをう回するように回避しよう。

motogp URT2 ONLINE CHALLENGE

狙うはグランプリ完全優勝！400ポイントGETだ！

今回掲げるグランプリ完全優勝は、各コースに設けられているチャレンジのクリアーも含む！　それを可能にする全16戦分のワンポイント攻略をしていくぞ！



➡バイクの操作は、左右だけでなく前後の荷重移動も使うのでとても複雑。それにスピードの調整も加わるとさらに難解！　その操作に慣れることも攻略だ！

タイトル	モトジーピー ユーアールティー2 オンラインチャレンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	バイクレーシング
発売日	発売中（7月17日発売）	価格	6800円（税別）
開発	Climax	周辺機器	
ブロック数	193ブロック以上 / 対象年齢 —	システム対応	5.1ch
その他	—		

バイクならではの操作に慣れよう！

アクセル、ブレーキでスピードコントロールをし、ハンドルで曲がっていくクルマと同じ感覚で操作すると想像しがちだが、バイクはハンドルで曲がっていくのではない。ライダーが姿勢を変えて荷重移動をすることとアクセルとブレーキの併用によってバイクを倒して曲がっていく。この方法を理解することがバイクゲームの攻略の第一歩となる。

そのうえでコントローラーで操作をしていくことに慣れていこう。

スタートダッシュ重要！ ACCELERATION アクセル

アクセルボタンを押しっぱなしでスタートすると、ホイルスピンでタイムロスしてしまい、ハードルの高いチャレンジのクリアーは難しくなる。効率よくトップスピードに到達させるために、タコメータ（スタート直前は表示されていない）で針がレッドゾーンに入らないようにボタンを適度に連打してグリップしての加速をさせ、数秒のタイムアップをしていこう。



←30キロ以上になるまでボタンを連打をして加速…

フロントとリアを使い分けろ BRAKING ブレーキ

速く走るためにはコーナーの進入でのブレーキングが大きく影響する。

きついコーナーは、いかに短時間に減速を行えるかがポイントになるが、単純にふたつあるフロントブレーキとリアブレーキを同時に使えばオーケーだ。それほどきつくないコーナーは、リアブレーキで行えばいいだろう。フロントブレーキでの減速は、操舵が不安定になるので、使用は控えたい。



←フロントの過荷重をかけると転倒の防止に…

コンマ秒の差はココに！ POSITION 姿勢

左右への荷重移動で曲がるのだが、スピードの調整を併用することで、よりす速くバイクを倒す&起こすができ、素早いコーナリングが可能となる。

前後の荷重移動では、身体を被せ・起こす動作によりバイクのバランスをよくし、効率的な加速と減速が可能になる。操作に慣れてきたら活用し、数多い加減速のシーンでコンマ数秒のタイムアップをしていきたい。



←加速中に身体を被せないと前が浮いて不安定に！

見やすい視点で走るべし VIEW POINT 視点

視点は、臨場感などで各々の好みもあると思うが、より正確にコントロールをする、そこに速さも付け加えるのであれば、ライダーを目前に置き、左右に曲がっても背景が傾かない視点を選ぶことをおススメしたい。

理由は、バイクが目前にあることで、バイクの挙動を把握しやすくなり、操作が楽になることと、背景が傾かないことで酔いにくくなるからである。



←このゲームで選べる視点は多いが、走りやすさは？

早く上達するための手順はこうだ！

レースゲームを上達するための手順は、右記の"練習走行"→"チャレンジ"→"予選"→"レース"の流れで行うと、ほかのモードに移動しなくて済む。この流れの中で操作に慣れつつコースを把握し、チャレンジでテクニックを磨いてクレジットを取得し、レースに挑んでいく。

腕に自信のある人は、予選で限られた時間内にコースを把握し、チャレンジでテクニックを磨いてレースに挑んでいくものいいだろう。

レースの結果は当然ながら圧勝だぞ！

1. 練習 ←コースの流れを覚える
2. チャレンジ ←テクニックを覚える
3. 予選 ←プレッシャーに慣れる
4. レース ←そして実践へ！



↑チャレンジの項目"ライバルの5秒以内ゴール"はかなりハード！　クレジット配分で加速、最高速を強化してライバルに食らいついてクリアーをしよう！

実践テクニック 1

アクセルワークで速くなろう！

アクセルは使いかた次第で単に加速するだけでなく、効率よく速く走れるラインへ乗せていくことも可能になる。そのテクニックを身につけていきたい。

スタートで勝負が決まる!!

ホイルスピンせずにスタートする際だが、タコメータの表示がなく押し具合がわかりにくいので、マフラーから排気ガスが出ないように押すといい。

さらに天候の違いでスタートに何か違いは出るかもチェックしていこう。

晴天時

まずは晴天時での加速の方法をチェックしていこう。

何はともあれアクセルボタンの連打に集中し、排気ガスを注視し、オーバーレブにならないようにしていこう。

さらによりよい加速を求めていくために、前傾姿勢をし、前輪が浮かないようにしてスタート時に不安定になる状態を抑え込んでいくこと。

雨天時

雨天時は路面抵抗が低下するのでとにかく不安定。その不安定さは、晴天時に行うスタートの方法をもっと慎重にしていく。

アクセルは慣れるまでは晴天時よりもゆっくり連打するようにし、前傾姿勢も油断すると左右に入力が入る可能性もあるので、しっかり前傾姿勢して、確実に直進できるようにすること。



↑晴天時ではそれほど不安定にならない。注意するのはウィリー状態になるのこと。



↑ちょっとでもアクセルを多く入力するとテールが振れてしまうので注意しよう。

スラロームはアクセルワークで！

スラロームで必要なテクニックは、微量の左右への荷重移動にアクセルのオンオフのタイミングを合わせることで切り込みと立ち上がり行っていく。

そのテクニックは、レースでは短い間隔で切り返す部分で使うことになるので、ぜひ身につけてもらいたい。

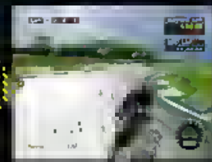
訓練のチャレンジの中にあるスラロームで使われるテクニックが最高峰なので、挑戦してみるのいいかも。



↑進入まえに減速し、バイクを倒し込んでいく。インを突いたらバイクを起こす！



↑す速く起こせるとラインをふくらませずに切り返せる。その際、加速はしない！



↑切り返しきって加速へのラインを確認したところで初めて加速していくこと！

パワースライドは使わないほうがいい？

アクセルボタンの2度押しでできるパワースライドは、ラインを鋭角にすることができるので、ふくらむラインを抑え込むのに使えるが、その際のバイクの状態は不安定になるし、グリップも悪いので、非常時以外はできれば使うことは避けるようにしたい。



←アクセルワークでパワースライドに化けることも。

実践テクニック 2

ブレーキングで速くなろう！

ブレーキング時、ほかに何をすると効果的になるのか、また逆に何をすると致命的になるのかを知ることでよりコーナーを速く抜けていくテクニックを身につけていきたい。

減速はフロントとリアを同時に使用！

訓練のチャレンジで前後のブレーキを使い分けることになるが、レースでは短時間に短距離で減速を終えるために前後両方のブレーキを使う。

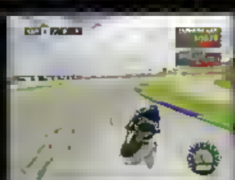
基本は前後を同時に使用。リアを少し早めに使うとフロントの負担を軽くでき、操舵がしやすくできるぞ。



←両方のブレーキ同時使用で、確実な減速を。

ちょっとした減速に リアブレーキ

前後のブレーキの同時使用は、きついコーナーでの進入や、短時間に一気に減速をしたいときに有効。それほどの減速が必要はないが、アクセルワークで足らない場合は、リアのブレーキのみで済ませるようにするといいだろう。



↑リアのブレーキは、操舵に安定感があるので使いやすい。

単独では使わない!? フロントブレーキ

フロントのブレーキだが、訓練のチャレンジで使うことはあっても、レースでは単独で使うことはほとんどないと言っていいだろう。

理由は操舵したいフロントに負荷をかけたくないため。シビアな操作ができなくなるからだ。



↑フロントブレーキで減速すると……あ、曲がらないぞ～!?

コーナー進入時の注意点！

コーナー進入時の操作だが、それほどきつくないコーナーなら、ブレーキングによりフロントに負荷がかかっても操作不能になりにくいので、曲がりながらブレーキングをしてもかまわない。

しかしきついコーナーになるとブレーキングもハードになりその負荷は大きくなって操作不能になるので、ブレーキングしてから曲がっていくという手順を踏んでいくようにしよう。

慣れば滑る限界を感じ取れるようになるので、そのふたつの作業を重ねてより短時間にできるようにしていこう。



←姿勢を起こしてフロントの負担を軽くし、ブレーキングを確実に行う。



←あとはタイミング！きついコーナーは矢印が出るまえからブレーキ！

雨天時のブレーキングは要注意！

雨天時のコースは非常にグリップが悪い。だが走ってしまうとそんなことはどこかに飛んでしまい、ついつい晴天時のブレーキングの感覚で走ってしまう。その結果はもちろんスピン！

雨天時はいつもより早めのブレーキングで、丁寧に曲がるようにしよう。



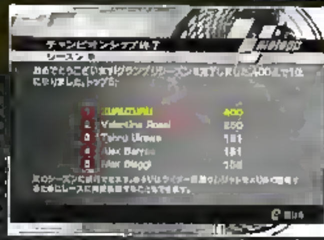
←スローモーションでライディングしていく気分で！

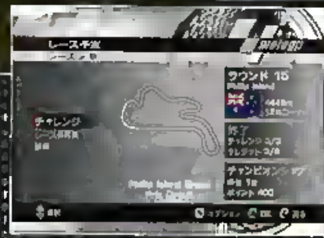
すべてトップで完走！

チャンピオンシップに挑戦しよう！

チャンピオンシップをすべて1位でゴールすることは、操作に慣れてコースを覚えられれば難しくはない。だが、レベルの高いレースを戦うために、各コースのチャレンジをクリアーしてクレジット取得しつつバイクの性能アップもしていきたい。

その攻略をネックになる部分をピックアップして、楽に抜けられるテクニックを伝授していくぞ！





01 Suzuka

前半はアクセルワークに注意し、後半は減速のタイミングに注意することで走りに確実性を持たせていきたい。

ヘアピンでの早めの減速、高速コーナーでのライン取りも重要なのだが、A地点の進入で減速しすぎてタイムロスをするので、できるだけ減速を少なめにして進入できるようにしよう。





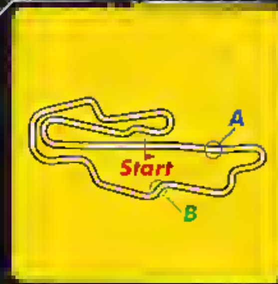
←B地点は、全開走行できる部分なので、早めにインを突いてう、インがふくらまないように走り、高い速度を維持していくこと。

05 Mugello

きついコーナーも多いが、切り返しも多いので、アクセルワークが重要になる。

S字コーナー部分は、切り返しが終わるまで加速をしないことがコツになる。

直線部分のA地点も微妙に右にコースがずれて、油断しているとコースアウトするので、ピット前でラインを右寄りに移し、ミスを抑えていこう。





←B地点の切り返しでは、その先が全開走行につながっていくところなので、切り返したあとで加速をあわてないようにしたい。

02 Phakisa

ヘアピンのようなきついコーナーはないが、高い速度から減速していく部分が多いので、そのタイミングに注意したい。

左に曲がりながら加速していく先にあるA地点の右コーナーは、減速のタイミ[illegible]で左に曲がる部分から直進にし、加速はしないようにしていこう。





←かなり高い速度で進入していくB地点は、矢印が出てから切り込んでも間に合わないので、早めに右へ寄るようにしていこう。

06 Catalunya

メインストレートのA地点は、きついコーナーなので確実にインを突くことも大切だが、すぐに左に切り返すことを忘れないこと。その先でさらにもう一度切り返して全開走行に入るので、できるだ[illegible]コースの幅を有効に使って切り返し、スピードを維持すること。





←B地点の切り返しは間隔が広いためについ加速してしまい、曲がりきれなくなるので、曲がりきるまで加速はガマンすること！

03 Jerez

中速コーナーが多いコースなので、進入速度の合わせが難しいところが多い。

高い速度から進入するきついコーナーもあるので、減速のタイミングも難しい。

とくにA地点の進入は激ムズ。矢印が出てから減速を始めても間に合わないので、出るまえから減速を始め、確実にインを突けるようにしよう。





←A地点ほどきつくないが、B地点のコーナーも要注意。ここはインを突いても加速にあわてて入らずに抜けていくこと。

07 Assen

一見してわかるように、安心して直進できる部分が少ないので、ここはコースの形を完璧に覚えることから始める。

流れがわかってくれば徐々に全開走行できる部分を増やしていけるだろう。

とくにA地点は、かなりスピードに乗ってくるので、コース幅を限界まで使って全開を維持していこう。





←B地点のゆるい左コーナーは減速が必要。手前まで全開走行でラインがふくらむので、インをしっかり突いていこう。

04 Le Mans

24時間耐久レースで有名なコースだが、レースは公道ではなくサーキットとなりコーナーも数もけっこう多くなる。

スタートしていきなり難しいA地点へ。ここは徐々にきつくなる部分なので、インを[illegible]めていく。そのタイミングは区間タイムが表示されるときだ。





←B地点の最終コーナーは、目印がないので、切り込むタイミングが難しい。早めに減速し、弧を大きくして安全を確保しよう。

08 Donington

コースレイアウト的にはやさしく思えるが、コース両脇を確認しにくいために思い切ったライン取りが難しくなっている。

とくにA地点の左コーナーのインが確認しづらく、インのダート部分に入ってしまいがち。[illegible]粘ってから切り返すようにしてそのミスを防ぐようにしていこう。





←B地点の右コーナーのインも登り坂の先にあるために確認しにくい。登った直後に減速＆切り込みを行って走るようにしよう。

09 Sachsenring

このコースは前半部分でどこまで加速をガマンして切り抜けられるかが勝負。
とくにA地点の右コーナーは、その先にまだきつい左コーナーがあるので、惰性でインを突いていき、右寄りのライン[illegible]
中盤以降は全開走行できる部分が多いので、その区間を増すこと。





←B地点は、しっかりアウトインアウトできるようにし、早い段階から全開走行に入れるようにしてタイムアップをしていこう。

10 Brno

直角に切り返すコーナーが多く、各々のインを突けないミスが重なると大きなタイムロスになるので注意したい。
A地点の切り返しはそれほどきつくないが、手前の直線が長いので減速のタイ[illegible]角度が90度以上なので、必ずアウトインアウトで抜けていくこと。

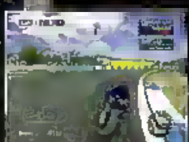




←B地点の左コーナーを抜けたあと、右コーナーから全開走行に入るので、アウトインミドルのラインを抜けて切り返していこう。

11 Estoril

切り返しすコーナーも多いが、180度向きを変えるヘアピンも多いので、矢印の出るまえに外側に寄っておき、減速のタイミングを合わせられるようにしよう。
長い直線から鋭角に曲がるA地点のコーナーは、かなり高い速度からの進入になるので、ヘアピン並の減速をしてインへ切り込んでいくこと。





←B地点の手前でラインを右に寄せておき、間隔がない切り返し部分は惰性で走り、完全に右に曲がってから加速していこう。

12 Rio

ヘアピンのようなきついコーナーはないものの、ブレーキングが難しい長い直線があるので油断はできない。またA地点のように全開で走り抜けれるコーナーもあるので、確実にアウトインアウトで[illegible]
通過したらS字コーナーのために減速に入るようにすること。

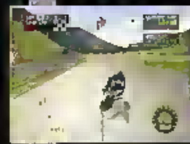




←B地点は、超高速からの減速となるので、矢印表示の直前から、斜め左にラインを取りながら減速に入ってインを突いていくこと。

13 Motegi

ヘアピンからS字コーナー、そしてコの字型のコーナーまで存在するテクニカルコースだが、きちんと加速、減速ができれば大きなミスなく走れるだろう。
その中で気をつけたいのは、A地点のコーナー。[illegible]り、バイクを一気に倒して最短ラインで走り抜けていこう。





←高い速度から進入するB地点だが、矢印が出た直後から減速を始めても、あわてずに切り込めれば、インを突くことは可能だ。

14 Sepang

A地点のきつい連続コーナーは、高い速度からの減速が重要になるが、矢印が出るまえから減速ができれば進入が楽にできる。問題はそのあとで、いかに加速をガマンすること。あとは最初の右コーナ[illegible]ことで、つぎの左コーナーのラインの弧を大きくして抜けていこう。



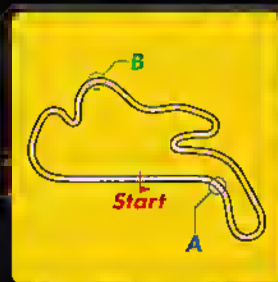


←右コーナーがさらにきつくなるB地点は、手前から左に寄ることで進入しやすくし、その先の直線へ加速しやすくしていくこと。

15 Phillip Island

高速コーナーが多いので、テクニックよりも全開で進入していく勇気が問われるコース。とくにスタート直後のA地点の右コーナーは、油断していると後半でラインがふくらんでしまうので、慎重か[illegible]
コツは、あわててインを突かずにゆっくりインに近づくといい。



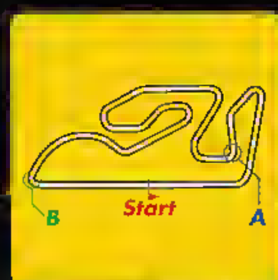


←チャレンジでもその勇気が試されるB地点付近。全開で抜けるには手前のインの突きかたでひるまないことがコツになるだろう。

16 Valencia

縁石の部分が広いのでかなりラインの弧を大きくできそうなのだが、全部をそうしてしまうと逆に遠回りになるので、無理に使わないように走るようにしよう。
A地点のふたつ続く右コーナーでは、[illegible]の部分も使って弧を大きくして高いスピードで走り抜けていく。





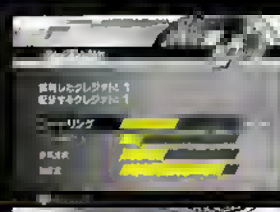
←B地点のコーナーは、最後できつくなるので、手前から右に寄っておくようにしよう。インの縁石を使うと弧を大きくできるぞ。

まめ知識　加速重視のカスタマイズで!

レースで確実に結果を残すには、テクニカルなコーナーで失敗を抑えるために、コーナリングとブレーキングの強化が定石。各コースに設けられているチャレンジのライバルとのバトルで結果を出すなら、スタート時から差を詰めるために加速度を重点的に強化していく。これでチャレンジの早い段階でのクリアーが可能になる。
ちなみにブレーキングは無強化でも最後までクリアーは可能だ!



←各チャレンジでのクレジットの取得は多くない、その積み重ねが力になる!



←加速度を徹底的に強化! ライバルとの差をスタート直後でできるだけ詰める!

マルチプレイを120パーセント満喫するための情報が満載！

MECHASSAULT

『メック アサルト』は対戦が熱い。ということで、マルチプレイヤーモードを攻略する。



ファミ通Xboxはキャプチャーフラッグを応援します！

タイトル	メック アサルト		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	バトルメカアクション
発売日	発売中（6月12日）	価格	6800円（税別）
開発	マイクロソフト	制作者	
ブロック数	9ブロック〜	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch	1〜2人	
その他	システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能）、Xbox liveでプレイ時には8人同時プレイ可能		

キャプチャーフラッグを徹底攻略！

キャプチャーフラッグは、プレイヤーどうしの連携やメックの選択が重要になってくる戦略性の高いモード。遊びかたにコツがあるため最初は尻込みしがちだが、それではもったいない！　ぜひとも奥の深いおっかけっこを楽しんでほしい。そこで、ここでは基本的な遊びかたと、フラッグを奪取するためのコツを伝授していくぞ。

勝敗のカギは使用するメックとチームワークが握っている

より多く敵のフラッグを持ち帰ったチームが勝ちとなるキャプチャーフラッグ。味方のフラッグを守りつつ、敵のフラッグを奪う必要があるため、フラッグを奪う役と守る役をきちんと分ける必要がある。また、火力の弱いライトメックで守りを固めても敵を撃破できないため、役割にあったメックを選択することも重要。キャプチャーフラッグは、チームワークと選んだメックで勝負が決まると言っても過言じゃない。対戦開始まえから積極的にボイスチャットを使い、役割や使うメックを綿密に決めていこう。



チームに必要なふたつの役割

敵のフラッグを奪う➡取り役



⬆敵と味方の基地をひたすら行き来する。最低限、マップは頭に入れておきたい。

敵を迎撃する➡守り役



⬆敵を的確に攻撃する腕が要求される。地味な役割だが、じつは非常に重要。

取り役　機動性の高さがポイント

決まった時間内でより多くのフラッグを奪うとなれば、機動力の高いメックを選ぶのが自然。だが、機動力が高いメックは装甲が薄いため、その弱点を補う必要がある。姿が見えなくなる無痕跡システムや、空を飛び敵の追撃をかわせるジャンプジェットのあるメックを優先して選びたいところだ。



⬅無痕跡システムがあれば、敵に気づかれずにフラッグを奪うことも可能だ。

オススメメック
- HACKMAN
- RAVEN
- KIT FOX
- PUMA
- COUGAR

守り役　火力と機動力を考えて選ぼう

敵を倒す必要があるためPPCやガウスライフルなどを装備した火力の高いメックを選ぶのは当然なのだが、それだけを重視すると、敵に逃げられた場合に機動力の差で追いつけず、倒せなかったなんてことも起こりうる。火力の高さだけでなく、機動力も踏まえて、メックは選ぶこと。



⬅フラッグを奪われたことを考え、少しは後を追える足のある機体が選ぼう。

オススメメック
- MAD CAT
- UZIEL
- PROMETHEUS
- BELIAL
- YMIR

それぞれのオススメメックを踏まえてチームを組んでみよう

かたよりのないようにバランスのいいチームを

左に掲載したオススメメックを選んだからといって、取り役のメックが誰もいないのでは意味がない。キャプチャーフラッグは、チームワークが命。取り役と守り役がそれぞれ2機ずつにするなど、バランスのいいチームを編成することも忘れないように!!



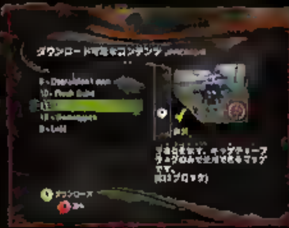
⬆使用するメックにかたよりがあったら、ボイスチャットで話し合い、調整しよう。

オススメのメックの組み合わせ

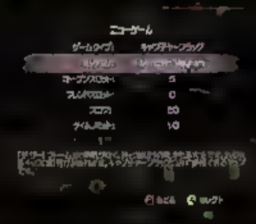
●PROMETHEUS ●MAD CAT ●KIT FOX ●HACKMAN	●MAD CAT ●PUMA ●UZIEL ●COUGAR	●KIT FOX ●KIT FOX ●HACKMAN ●HACKMAN
攻守ともにバランスの取れたチーム。役割分担とチームワークがきちんと取れれば、これが最強か？	バランスのいい機体を選び、各自が臨機応変に役割を変えられるチーム。ワイワイ楽しみたければ、これ。	守りは一切無視。高い機動力を活用し、矢継ぎ早にフラッグを奪い続け、勝つのもアリ。ハイスコアを狙え!!

マップごとに戦略が異なる 攻守のコツをマップ別にレクチャー

マップごとに当然、障害物の位置や構成、広さは異なる。もちろん、フラッグを取りに行くルートや守りかたがそれぞれ変わってくるため、マップの特徴をしっかりと頭に入れておくことが重要。見晴らしがいいマップでは射程の長い武器が効果的だし、高低差があるマップではジャンプジェットがないと厳しい。当然メック選びもマップによって、ある程度変える必要が出てくる。ここではマップの特徴や具体的な攻略法を解説していくぞ。なお、簡単なマップを掲載した。マップを把握していないと、広いマップでは迷子になることもある。どのルートが効率的か、しっかり確認をしてほしい。



←マップはダウンロードしないと使えない。要注意！



←ホストになったときはマップも忘れずに選ぶこと。

Desert Storm

風景が似ていて広い 迷子になりやすいので注意！

3つの中でもっとも広いマップ。ビルなどの目標となるような建造物がないうえ、全体的に似たような風景なので、非常に迷いやすい。また高低差も激しい。ジャンプジェットを持ったメックを優先して選ぼう。



←ドーナツ状の湖は一段低くなっている。橋を渡れば問題ないが、一度湖に落ちると、上がるのは困難だ。



取り役

基地前の橋を使えば、ほぼまっすぐ進むだけで敵基地にたどり着ける。だが、それを阻止すべく、敵味方側ともに橋は壊されていると考えたほうがいい。そのため、湖を経由して敵基地と味方基地を行き来することになる。湖から陸地に上がれる場所は限られている。どこからでも陸地に上がれるように、ジャンプジェットを持つメックを選ぶのはもちろん、どこから陸に上がれるのかも確認しておきたい。

守り役

まずは敵メックがすんなり基地へたどりつけないように、基地前方と右手の橋を破壊しよう。基地周辺は崖に囲まれているが、前方と左右からフラッグに近づけるルートがある。とくに左右からのルートは気づきにくいので、念入りに警戒しよう。なお、地形が複雑で遠くから攻撃しにくい。フラッグを取られた際は追いかけて迎撃しなくてはいけないので、火力よりも機動力を重視してメックを選ぶこと。

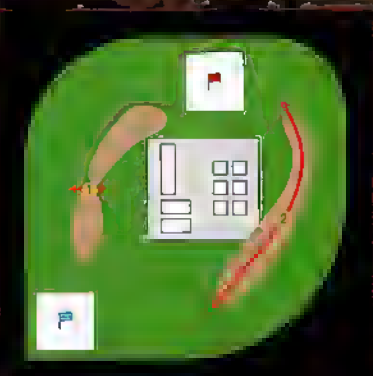
Midtown Mayham

ハイスコアを狙いやすい シンプルなマップ

Desert Stormよりもふた回りほど小さく、構成もシンプル。さらに全体的に平坦なため、マップ全体が把握しやすく、非常に戦いやすい。キャプチャーフラッグに慣れたいのなら、このマップがだんぜんオススメ。



←このマップで攻守ともに活用したいのが樹木。ある程度攻撃を防いでくれるので、盾として利用するのだ。



取り役

中央のビルのエリア。樹木以外に高層ビルが多数建っており、敵の攻撃を防ぎやすいので、ここを行き来するのが基本。ただしそのルートばかりだと、敵の待ち伏せを受けやすいので、たまに左右のルートを使うなどし、進軍にバリエーションをつけること。ちなみに、マップの矢印①はジャンプジェットで通ることができ、矢印②の崖の上は走ることができる。逃げる際にぜひ活用していきたい。

守り役

四方が壁に囲まれているので安心していると、背後からフラッグを奪われることが多い。基地の入り口に全員待機するのではなく、基地内にも念のためにひとり配置しておこう。またマップが狭いため、フラッグを取られると、途中で迎撃するのは難しい。遠くから攻撃できるPPCなどを持ったメックを2体基地付近に配置する以外に、機動力の高いPUMAなどのメックを遊撃用に用意しておくといいだろう。

Jotenheim

マップは広くはないが 立体的な構成で複雑

マップは広くないのだが、構成が複雑。とくに中央の氷の島は高低差が激しく、迷子になるようなことはないが、どこが通れるのかわかりにくい。掲載したマップで全体像や通れる場所を確認しておこう。



←マップの大きさはMidtown Mayhamとそれほど変わらないが、地形が立体的で全体像は把握しづらい。



取り役

中央の島の上を通ると、直線的に進めるため楽だが、敵から丸見えになるため、集中砲火を受ける可能性が高い。やや遠回りになるが、レッドチームの場合は島の左側を、ブルーチームの場合は矢印①②を通るなどし、障害物に隠れるように進んでいこう。ただマップの特徴でも解説したように構成が複雑。逃げる際に崖を登れずアウトなんてことがないよう、どこが通れるかは頭に入れておくこと。

守り役

まずは対戦が始まったら、基地前方の氷の柱を破壊しよう。これで見通しがよくなり、敵を迎撃しやすくなるぞ。取り手はマップ中央、もしくは左側をよく行き来する。そのあたりを意識し守るといいだろう。また、中央の島は見晴らしがよく攻撃に適している。このマップも狭いため、取り手を追いかけて迎撃するのは難しい。敵の取り手を攻撃できるように島にひとり配置しておくのも手だぞ。

キャプチャーフラッグ以外のモードを勝ち抜くためのコツを解説

前ページではキャプチャーフラッグの攻略をお届けしたが、マルチプレイヤーにはそれ以外にもモードはある。ここからはキャプチャーフラッグ以外のモードで勝つための機体の選びかたなどをワンポイントアドバイスしていく。右にまとめた各マップの特徴とあわせて読んで、勝率アップを目指そう。また、ついに海外プレイヤーとの対戦が可能になった。海外プレイヤーと遊ぶための簡単な用語集などを下に掲載したので、興味のある人は要チェックだ。



←キャプチャーフラッグは楽しいが、他のモードでも遊ぼう!!

使用できるマップと特徴

Colosseum	円形をしたマップ。見晴らしがいいので、つねに周囲に気を配れ。
Demolition Town	高層ビルが立ち並ぶ。いかに建造物を活用して戦えるかがポイント。
Frosty	一面雪に覆われ、吹雪のため視界が悪い。レーダーを活用すべし。
Hell's Kitchen	周辺にマグマや火を噴く煙突が多数ある。オーバーヒートに注意！
Icepack	Frosty同様、雪のマップ。起伏に富んだ地形を利用して戦おう。
The Junkyard	高低差が激しいマップ。ジャンプジェットがないと厳しい。
Number51	荒れ果てた基地。岩場と基地のふたつのエリアに大きく分かれる。
River City	見晴らしがいいので乱戦になりやすい。障害物に隠れて戦うのだ。
Rock Solid	巨石が立ち並ぶ荒野。頭上の岩を攻撃して敵を崩壊に巻き込め。
Stone Cold	ほかの雪のマップよりも障害物が少ない。見晴らしがよく戦いやすい。

デスマッチ

敵に挟まれると、集中攻撃を受けるうえにうまくいっても片方の敵しか倒せないので、圧倒的に不利。つねに前方だけに敵がいるように心がけ、敵に挟まれないように注意しよう。敵には挟まれた場合は、無理に敵を倒そうとはせず、一旦障害物に隠れるなどして敵から逃げ、態勢を立て直すこと。ムリな攻撃は厳禁。

サバイバル

撃破された時点で負けとなるので、慎重に戦う必要がある。誰もがどれか1体を集中攻撃して倒そうとするので、攻撃の目標にならないように、できるだけ戦闘の中心ではなく、端で戦うようにしよう。火力の高いメックを選ぶのもいいが、うまく逃げ回れるようにある程度機動力も考慮して使用するメックは選ぼう。

ターゲット

スコアを稼ぐためにはターゲットを倒さなくてはいけない。そのため、火力の高さを重視してメックを選びたくなるが、ターゲットになった際にある程度逃げる必要があるので、使うメックは火力と機動力のバランスを重視しよう。無痕跡システムも欲しいところだ。PUMAやCOUGAR、MADCATといったメックがオススメだ。

スカウトマッチ

装甲の薄いライトメックどうしの対戦ということで、火力の強いメックが選んだほうが有利。ここはPPCを1門だけだが装備しているPUMAがオススメだ。とはいえ、機動力が高い機体も多いので、当たらない場合も。射撃の腕に自信がないのなら、連射性とホーミング性能の高いクロスボウミサイルを持ったメックを選ぼう。

スカーミッシュ

ミディアムメックが選択できるためスカウトマッチよりも敵の装甲が厚くなるが、基本的にメックの選びかたは同じ。PPCを2門持つUZIELか、ガウスライフルを2門持つBELIALを選びたいところ。ただ誰もがミディアムメックを選びたがるので、HACKMANなどの足の速いメックで敵をかき混ぜてみるなんて戦略もありだぞ。

ジャイアントキラー

ターゲットでは敵はメックだったが、ジャイアントキラーの場合はすべてELEMENTAL。そのため逃げることよりも倒すことを考えたほうがいい。ATLASやPROMETHEUSといったメックを選ぶといいだろう。ただ、これらのメックは足が遅く、広いマップだとターゲットに追いつけない場合も。広いマップの場合はMAD CATもオススメ。

グラインダーも極めてみよう

ローカルXboxのみで楽しめる、グラインダー。そのCPU戦も極めてみると楽しい。オススメの機体は、ウォーハンマーミサイルを2門持つBOWMAN。序盤のメックは足が速く、てこずるが、後半になるほど足が遅くなるので、ミサイルがよく当たる。アイテムでうまく威力をアップさせ続ければ、50体程度なら簡単に倒せるぞ。さまざまなメックの特徴を把握するための練習としても活用したい。

出現するメックの順番

1. ULLER
2. OWENS
3. COUGAR
4. UZIEL
5. VULTURE
6. CATAPULT
7. THOR
8. MAD CAT
9. ATLAS
10. RAGNAROK





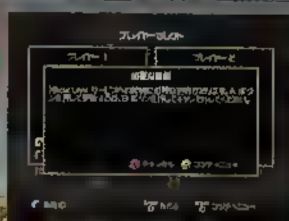
↑→敵が出現するポイントは基本的に決まっている。そこを待ちかまえて、ウォーハンマーミサイルで攻撃。大ダメージを与えていこう。

海外のメックウォリアとのバトルがついに可能に!!

もうすでに国境を越えた熱いバトルをエンジョイしている人もいると思うが、いよいよ海外のプレイヤーと対戦ができるようになった。キャプチャーフラッグなどの複雑なコミュニケーションが必要なモードはやや難しいかもしれないが、ルールがシンプルなデスマッチなどは言葉がわからなくても遊べる。ぜひ世界中のメックウォリアとの対戦を堪能してほしい。



←海の向こうのプレイヤーとリアルタイムで戦っているのかと疑いたくなるほど、対戦時のタイムラグはほとんどないぞ。



↑パッチをダウンロードしないと、海外のメックウォリアとは対戦できない。更新の際にキャンセルなどしないように！

海外の人と対戦するときに使える英語

- 初めまして！➡How do you do
- よろしく！➡It is very well
- いっしょにがんばりましょう➡Let's do our best together
- 私は○○（チームカラー）チームでいいですか？
  ➡Am I good in a ○○ team?
- 援護してください➡Please support
- 助けに行きます➡It goes help
- ○○さん、大丈夫？➡Is ○○（相手の名前が入る）OK?
- 右（左）から敵が来てます
  ➡The enemy is coming from the right (left)
- 旗を取ってきてください➡Please take a flag
- 私が旗を取ってきます➡I take a flag
- いっしょに遊べて楽しかったです
  ➡I was pleasant to have played together

ストーリーモードでも役立つ!!

全25体のメックの性能を公開

ダウンロードにより使用可能になるものを含め、全25機のメック(7月15日現在)が存在するのだが、その装備している武器や特殊能力などの性能を一挙公開。マルチプレイヤーで機体を選ぶ際などに活用しよう。また、武器の性能についても考察してみた。こちらもぜひ目を通してほしい。

表の見かた

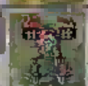
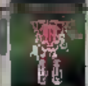
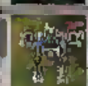
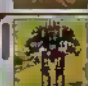
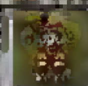


ATLAS アトラス　スピード ×　装甲 ○　武器 パ4、オ4、ジャ2　特殊 A

❶枠が灰色は初期から、黄色はストーリーモードをクリアーすると、青色はダウンロードすることで使用可能になる。
❷その機体の名前。
❸足の速さと装甲の高さ。◎>○>△>×の順に高い。ちなみに評価は編集部が実際のプレイで検証したもの。
❹武器と特殊能力。記号横の数字は、その武器の門数を表す。

記号の見かた

武器	
パ:パルスレーザー	ジャ:ジャベリングミサイル
ミ:ミディアムレーザー	ラ:ラバーガン
P:PPC	フ:フレーマー
オ:オートキャノン	**特殊**
ガ:ガウスライフル	J:ジャンプジェット
マ:マシンガン	無:無限弾システム
ク:クロスボウミサイル	タ:ターゲットジャミング
ウ:ウォーハンマーミサイル	A:ARM
	シ:シールド

	名前	スピード	装甲	武器	特殊	コメント
	ATLAS アトラス	×	○	パ4、オ4、ジャ2	A	装甲はずば抜けて高いが、足が遅いのがネック。囲まれるとかなりツライ。
	BELIAL ベリアル	○	△	パ1、ガ2、ク1	J	ガウスライフルは強力だが、ほぼ能力も同じでPPCを持つUZIELを選んだほうが○。
	BOWMAN ボウマン	△	○	ミ2、マ2、ウ2	J、A	2門のウォーハンマーミサイルは強力だが当てづらい。1対1の対戦では……。
	CATAPULT カタパルト	△	○	パ4、ジャ4	J、タ	武器の種類は少ないが、4門のジャベリングミサイルは強力。比較的使いやすい。
	CORVUS コルベス	○	×	パ2、オ1	J、タ	機動力が高い以外に特徴はない。キャプチャーフラッグ専用のメック。
	COUGAR クーガー	○	△	パ2、オ1、ジャ2	J	スピードがあり、武器もそこそこ強力。使い勝手はいい。初心者向けの機体。
	ELEMENTAL エレメンタル	×	×	パ1、ク2	J	性能は全機体の中で最低。ほかのメックと戦うのは無謀だ。お遊び専用機？
	HACKMAN ハックマン	◎	×	ガ1、ク2	無	装甲がかなり薄い。トップクラスの機動力とガウスライフルを活かせれば。
	HELLBRINGER ヘルブリンガー	○	△	フ1、オ2、ジャ1	J	フレーマーという近距離で力を発揮する、特有の武器を持つ。接近戦で強い。
	KIT FOX キットフォックス	△	○	パ1、ウ1	J、無	キャプチャーフラッグのためだけと言ってもいい機体。取り役で活躍させたい。
	LOKI ロキ	×	○	パ2、オ2、ク4	無	性能はまずまず高いが、武器が全体的に弱い。アイテムでの補強がポイント。
	MAD CAT マッドキャット	△	○	P2、マ2、ジャ4	タ	火力面では申し分ないが、インジケーターが上がりやすい。長期戦は不向き。
	MAD DOG マッドドッグ	○	△	パ2、オ1、ク4	なし	特殊能力がなく、それを補うほど武器も強くない。上級者向けの機体。
	OWENS オーエン	◎	×	マ2、ク2	タ	機動力は高いが武器が貧弱。性能で考えれば、HACKMANを選んだほうがいいだろう。
	PROMETHEUS プロメテウス	×	◎	ミ3、ガ2、ウ2	A	ATLASと能力は同じだが、武器の火力はこちらのほうがワンランク上。
	PUMA プーマ	○	△	P1、マ2、ク2	J、無	隠れた名機。武器、特殊能力ともにバランスが取れていて扱いやすい。
	RAGNAROK ラグナロク	×	◎	ラ1、ガ2、ジャ4	シ	圧倒的な火力で乱戦では向かうところ敵なし。オーバーヒートには要注意。
	RAVEN レイブン	◎	×	ミ1、マ2、ク1	無	これもキャプチャーフラッグ向けの機体。足の速さをうまく活用したい。
	SUMMONER サモナー	×	◎	パ1、オ2、ウ1	J	武器は強力だが、どれも当てづらいものばかり。射撃の腕がかなり必要。
	THOR トール	×	◎	ミ2、マ4、ク1	J、タ	SUMMONERよりも武器は扱いやすいが、火力が低い。アイテムの使いかたがカギ。
	TIMBER WOLF ティンバーウルフ	△	○	パ2、ガ2、ク4	なし	2門のガウスライフルは魅力だが、同性能のMAD CATと比べてしまうと……。
	ULLER ウラー	○	△	ミ2、ク1	J、A	足は速いが、特筆すべきほどではない。武器も貧弱で、使い勝手は悪い。
	UZIEL ウシエル	○	△	P2、マ1、ク1	J、A	2門のPPCは魅力。そこそこ高い機動力を活かせば、かなり戦える機体だ。
	VULTURE ヴァルチャー	○	△	ミ1、マ1、ジャ4	A	ジャベリングミサイルを逃げながら撃っているだけでも強い。初心者向け。
	YMIR ユミル	×	◎	P2、オ4、ラ1	シ	火力は全メック中最強。ただ、どれも連射性が低く、思いのほか使いづらい。

全11の武器の性能を検証してみた！

ゲーム中、武器の威力や射程については数字で表示されないため、どっちの武器が与えられるダメージが大きいのかなど、客観的に確認することができない。ここではそんな疑問を解決すべく、各武器の威力と射程を検証してみた。プレイの際の参考にしてほしい。

威力の高さ

右の図はエレメンタルを攻撃して、どれだけ体力を減らせたかを示したもの。ラバーガンは隠し機体のRAGNAROKとYMIRだけが持つだけにダントツで威力が高い。だが、ロックオンしていても当たらないことが多く、2位のウォーハンマーミサイルも同様に避けられやすい。その点を考慮すると、威力はややおとるが、命中しやすいPPCが一番と言えるだろう。ちなみにアイテムを取ると、武器の威力はひとつで1.5倍、ふたつで2倍になるぞ。

威力の高い順

武器	威力
ラバーガン	10.0
ウォーハンマーミサイル	7.8
PPC	5.5
ガウスライフル	4.0
フレーマー	3.5
オートキャノン	2.0
ジャベリングミサイル	1.8
ミディアムレーザー	1.2
クロスボウミサイル	0.8
パルスレーザー	0.4
マシンガン	0.3

射程の長さ

1位のジャベリングミサイルの射程は、9位のクロスボウミサイルのほぼ2倍。照準の中に敵のメックがすっぽり入ってしまうほど、離れた場所からでも攻撃を当てられる。ただ、PPCとの射程の違いはわずか。また2位と3位の差もわずかだが、威力の高さのことを考えると、やはりPPCのほうを使いたいところだ。なお、ミサイル系の武器はロックがはずれると絶対に当たらないが、レーザーや弾薬系のように直線的に飛ぶ武器はロックオンしていなくても、敵が照準の中にいれば、命中する可能性がある。

射程の長い順

①ジャベリングミサイル
②PPC
③パルスレーザー
③ミディアムレーザー
③オートキャノン
③ガウスライフル
③ウォーハンマーミサイル
⑧ラバーガン
⑨クロスボウミサイル
⑩マシンガン
⑪フレーマー

ENTER THE MATRIX

WRITTEN AND DIRECTED BY THE WACHOWSKI BROTHERS

グラサンとロングコートの似合う男女になって仮想現実空間で大暴れ。そんなアクション大作を一挙攻略！

タイトル	エンター・ザ・マトリックス		
発売元	バンダイ	ジャンル	アクション
発売日	発売中（6月19日）	価格	6800円（税別）
開発		制作者	
ブロック数	7ブロック以上	対象年齢	15歳以上
システム対応		その他	



魅惑の仮想現実空間を駆け抜ける黒豹となれ

公開中の映画『マトリックス　リローデッド』とストーリー連動するゲーム展開がファンにはたまらない本作。今回は、最終ステージ直前の6ステージまでの各難所に的を絞って、攻略のアドバイスをしていくぞ。



↑銃撃戦、カンフー格闘、ドライブなど何でもありなゲーム展開がすがすがしい1本。

フォーカス機能の使いかたが戦闘のポイント

発動ボタンを押しているあいだ、プレイヤーキャラの集中力が高まり、数々の超人的なアクションを行えるフォーカス機能。連続使用時間が限られているなどの制限はあるが、圧倒的不利な状況を打開するために欠かせない機能だ。ステージ全般にわたって重宝する使用法を覚えておこう。

メリット1 周囲がスローになる

フォーカス機能の基本中の基本。ゲーム進行が一時的にゆっくりになる（周囲にとってはプレイヤーキャラがすごい速度で動いているように見える）ことで、銃弾の軌道がはっきり見えたり、追っ手や危機的状況から緊急離脱することができる。やばいと思ったらまず発動、だ。



←断続的に発動させることで発動時間の節約を。

メリット2 命中精度がアップ



→敵部隊を正面突破する際には欠かせない。

銃撃する際、照準は半自動的に標的にロックされるわけだが、そのときにフォーカス機能を併用すると激しく動き回る敵を仕留める確率も格段に上昇する。オートロック範囲外にいる敵は手動で微調整する必要があるが、その際にフォーカス機能を使っても結果的に命中率が上がる。

メリット3 特殊アクションが可能に

フォーカス機能はまた、それを発動させることで、通常ではどうやってもくり出せないアクションを実行可能にする。それらはゲーム攻略に必要不可欠というよりは、見栄えのかっこよさに重点が置かれている。自分なりに"見せ場"を作りながらプレイすると、気分も高揚するぞ。

三角蹴り

フォーカス+壁付近でキックボタン

フォーカス発動中に壁際でキックボタンを押すと発生する三角蹴り。入力に成功すると強制モーションが発生して確実に敵を蹴り飛ばせるため、囲まれたときの脱出技としても役立つ。



↑強力な跳び蹴りを食らわせる。かなりカッコイイ。

ロングジャンプ

フォーカス+ジャンプボタン

フォーカス機能とジャンプを組み合わせて使うと、ジャンプ距離が数倍に伸びる。ビルからビルへ飛び移るときなど、高所をジャンプで越える際は保険の意味もこめてロングジャンプで。



↑通常時より飛距離が格段にアップ。実用性は高め。

前転・側転

フォーカス+移動+アクションボタン

フォーカス発動中に移動しながらアクションボタンを押すと、前進中なら前転、横移動中なら側転を行える。このときは敵弾に当たらないため、銃撃中の敵と距離を詰めたいときなどに有効。

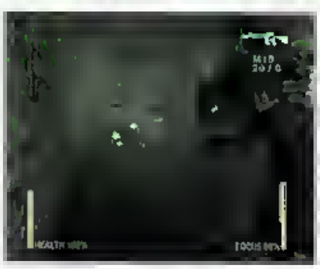


↑敵の銃弾をかいくぐりながら突っ込むときに最適。

各武器の扱いかたのコツも把握しておこう

メインウェポン

メインウェポンは、その種類によって威力や連射効率、射程距離などが大きく異なる。基本的には使い捨て&現地調達だが、スナイパーライフルやライトつきの武器など、特定の場面で必要不可欠なものがあることを覚えておこう。



←一度に持てるウェポンの数&種類は制限有り。持ち替えは効率よく。

サブウェポン

サブウェポンは複数の敵を巻き込めるのが魅力だが、使い勝手がよくないのが玉にキズ。スローイングする際には投げる距離（ボタンを押している長さに比例）と軌道上の障害物の有無に注意し、投げたらすぐ安全な位置に離脱せよ。

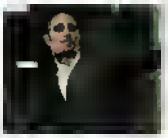


←投げる力が強すぎると、地形に反射しまくるので注意！

最終ステージ直前までの全ルートをピンポイント攻略!

STAGE 1 郵便局

前半の郵便局内は選んだプレイヤーキャラ（ゴーストorナイオビ）によってルートが若干変化するが，特筆するほどの違いはない。マップ構造は比較的シンプルなので、目的地点を指示してくれる矢印どおりに進んでいけば，とくに問題ないだろう。



⬆私書箱から重要データを入手し，脱出。

ゴーストルート	ナイオビルート
THE POST OFFICE	
❶ CLOSING TIME	
—	❷ BEHIND THE SCENES
❸ EPICENTER	
❹ UNEXPECTED ARRIVAL	
❺ REDIRECTED	
❻ BACKTRACKING	—
❼ GOT IT!	
❽ BIG DISTRACTION	
❾ BAKEOUT!	
CITY DRIVING	
❿ GET TO THE HARD LINE	
CITY ROOFTOPS	
⓫ ANSWER THE PHONE	

>>共通ルート

>>Scene 4
毒ガスポイントの抜けかた

フロア下部に毒ガスが充満している場面は，進行方向がエアダクトで邪魔された場所を突破しなければ先に進めない。まずはガスマスク着用の敵の一掃から！

⬇主観視点を活用すればサクサク倒せる。



⬅ダクト部分はぶら下がり移動で突破せよ。

>>Scene 10
※ナイオビルートのみ
ゲートは2分間待て!

クルマを直接操作するナイオビのカーチェイスシーンでは，ゴール直前のゲートで2分間の足止めを食らうことになる。そのあいだ，周辺を走ってパトカーの攻撃を避けよう。

➡狭い場所でパトカーに追突されるな！

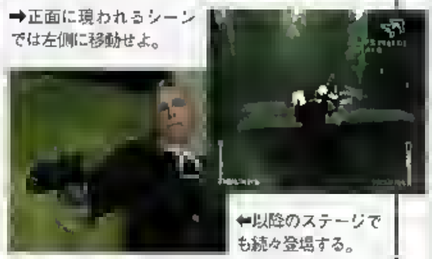


⬅ゲート開放の目安はランプの色。オール緑を待て。

>>Scene 11
エージェントは無視

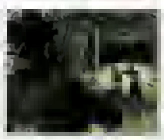
建物の屋上を移動するシーンの中盤以降に登場するエージェントは，こちらの銃弾を避け，格闘戦でも圧倒的な強さを誇る。不用意に近づくとボコボコにされるので注意！

➡正面に現われるシーンでは左側に移動せよ。



⬅以降のステージでも続々登場する。

STAGE 2 空港～下水道



➡別部隊との合流シーンもある。

全ステージ中もっとも長く，プレイヤーキャラによってルートが大幅に変わるのが特徴（※空港部分）。集中力を持続できるかが最大の攻略ポイントかも。

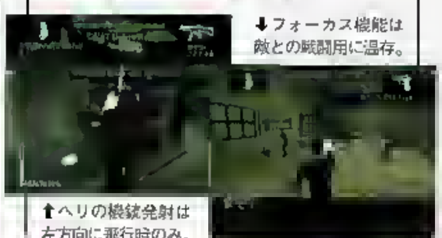
ゴーストルート	ナイオビルート
THE AIRPORT	
❶ CONCOURSE	❶ CHECK IN
❷ NORTH POINT	❷ THE BELTS
❸ NORTH POINT 2	❸ JACKSON IN STEAM
❹ MONORAIL	❹ JACKSON IN STEAM 2
❺ REVOLVING RESTAURAN	❺ HANGARS
❻ TERMINAL	❻ THE BOWELS
❼ CONTROL TOWER	❼ CATCHING A PLANE
❽ CONTROL TOWER 2	❽ AGENT ON BOARD
THE AQUEDUCT	
❾ RETRIEVING AXEL	—
THE SEWERS	
❿ ABYSS	
⓫ ABYSS 2	
⓬ PUMP 0	
⓭ ICE AND CORRUPT	
⓮ WATERWAY	
⓯ WATERWAY 2	
⓰ BREATHING ROOM	
⓱ MALACHI AND BANE	
⓲ MALACHI AND BANE 2	

>>ゴーストルート

>>Scene 3
最初のヘリ戦の対処法

空港ロビーでのヘリ戦は，正面きって戦っても勝ち目がない。マシンガンを乱射している間は物陰に隠れてやり過ごし，進行方向が反転したときに一気に反撃しよう。

⬇フォーカス機能は敵との戦闘用に温存。

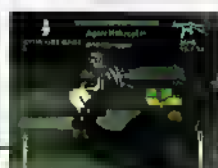


⬆ヘリの機銃発射は左方向に飛行時のみ。

>>Scene 8
2番目のヘリ

管制塔でのヘリ戦の攻略ポイントは"音"。四方を向いて，プロペラ音がもっとも大きく聞こえる方向から出現するので，すばやく死角になる柱に隠れて反撃しよう。

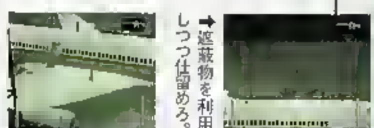
➡柱から柱へ移動しながらの銃撃が効果的。フォーカス機能も併用せよ。



>>ナイオビルート

>>Scene 5
格納庫のヒットマンに注意

空港の裏側を進むナイオビルートでは，広い空間自体が障害となる。思わぬ場所から銃撃を受け続ける……ということがないよう，遠方の敵の早期発見&始末を心がけよ。



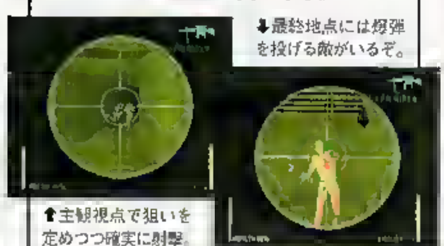
➡高所からの見張り役は即始末。

➡遮蔽物を利用しつつ仕留めろ。

>>Scene 6
暗闇を進むには……

真っ暗な地下通路を安全に進むには，暗視スコープのついた武器の携帯が欠かせない。シーン開始直後に登場する敵が持っているスナイパーライフルを奪取しよう。

⬇最終地点には爆弾を投げる敵がいるぞ。



⬆主観視点で狙いを定めつつ確実に射撃。

STAGE 3



←しつこい強敵・ツインズも登場。

パーセフォニーが住んでいる豪華な邸宅では，格闘戦がメインとなる。一度に複数の敵を相手にせず，確実にひとりひとり倒しながら進んでいこう。

ゴーストルート / ナイオビルート

THE CHATEAU
- ❶ GREAT [illegible]ALL
- ゴーストルート：❷ WEST WING / ❸ ATRIUM / ❹ SECRET PASSAGE / ❺ SECRET PASSAGE 2
- ナイオビルート：❷ SHADOWS / ❸ THE ATTIC / ❹ PRESEPHONE'S BEDROOM / —
- ❻ MEROVINGIAN'S OFFICE
- ❼ GARAGE HALLWAY
- ❽ RETURN TO TH[illegible] GREAT HALL
- ❾ THE DU[illegible]GEON
- ❿ CAIN AND ABEL

UNDER THE CITY
- ⓫ TWINS IN PURSUIT

THE ZEN GARDEN
- ゴーストルート：⓬ TRINITY AND GHOST
- ナイオビルート：—

>>共通ルート

>>Scene 1～
ザコへのトドメの刺しかた

各シーンで登場するザコ敵は，ある程度ダメージを与えていくと自動的にくり出されるトドメ技（木片で心臓ひと突き）で倒せる。唯一の一撃必殺武器・クロスボウは温存しながら進もう。



↑立ち上がってフラついてるときが狙い目。

↓背後から忍び寄れば一撃必殺も不可能ではない。



>>Scene 6
炎の中での一騎討ち

フロアの周囲を炎で囲まれた場所でのザコ敵との戦闘は，火に触れたときの追加ダメージがクセモノ。中央スペースをいかにキープして戦うかが，突破のポイントだ。



↑飛び蹴りなどの移動攻撃は自滅のもと。

↓敵を特定数倒せば出口が開く。耐えて勝つのだ！



>>Scene 9
円形闘技場での戦い

コロセウムで戦う中ボスは動きがす速いうえに，並外れた格闘能力を持つ。アクションボタンによるエスケープ行動を多用し，カウンター狙い気味に戦うことで勝機が見出せるぞ。



↑避けて背後をとっての反撃も有効。

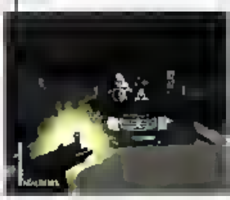
↓ショットガン攻撃時はひたすら逃げよう。



>>ゴーストルート

>>Scene 11
ツインズを振り切れ！

今度のカーチェイスシーンも撃ってるだけで大丈夫……と思ったら大間違い。たまに進行方向が一般車で塞がれるので，それを破壊しつつ追っ手を振り切ろう。



←追っ手が追ったら銃撃で対応。運転席を狙えば多少ひるむハズ。

>>Scene 12
トリニティーとの試合

トリニティーとの戦いは純粋な格闘勝負。ジャンプキックや三角蹴りで牽制しつつ，ここぞというときに一斉攻撃。このくり返しで難なく勝てるハズだ。



←返し技狙いはトリニティー戦でも有効。華麗にキメよう。

>>ナイオビルート



←ふたりを足止めしないことにはゴーストを援護できないぞ。



>>Scene 10
追っ手の足止め法

不死身の用心棒，カインとアベルをやり過ごすには，相手を服役者のいる独房に向けて飛ばすべし。服役者が足止めしてくれるのだ。



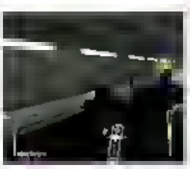
←こんな位置関係で戦えばベスト。

STAGE 4 ハイウェイ

「リローデッド」の見せ場のひとつ，ハイウェイでのカーチェイスシーンをそのまま体験できるステージ。ゴースト，ナイオビルートともに，道中であまりに手間取っていると時間切れになってしまうので，テンポよく進めよう。



←エージェントの車両に追われる場面も。



←強烈なスピード感に惑わされるな。

ゴーストルート / ナイオビルート

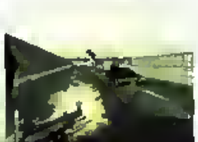
THE FREEWAY
- ❶ CHASE MORPHEUS
- ❷ [illegible]E TRUCK

>>ゴーストルート

>>Scene 1～
射撃精度を高めよう

パトカーは銃撃しながら接近し，追突妨害を仕掛けてくる。いちばん近くにいるパトカーを最優先に射撃することで狙いが定めやすくなり，結果的に効率よく進路を開ける。つねに前後に気を配ることが大事だ。

➡エージェントに追われる場面は，運転席に狙いを定めて迎撃。





⬅基本的に，射撃ボタンは押しっぱなしで。

>>ナイオビルート

>>Scene 1～
道をふさぐパトカーは

一般車やパトカーを避けつつ，援護射撃操作もしなければいけないナイオビルートでは，進行方向の確保が最優先。必要とあれば一般車の破壊も辞さないつもりで。

↓ゴースト援護の多用は控えよう。



↑破壊した車両の残骸を避けるのも重要。

STAGE 5 発電所

発電所に潜入し、施設を破壊するミッション。ナイオビは直接コアに侵入して爆弾をセットする役目。ゴーストはナイオビのコア侵入と脱出をサポートする役目を担当する。SWAT部隊による攻撃は従来のステージ以上に激しくなり、とくに後半は正面突破が通用しない。高度な戦闘術を駆使して進んでいこう。


←ふたりのコンビぶりにも注目。


→発電所爆破計画は成功するか。

ゴーストルート	ナイオビルート
THE POWER PLANT	
① REACTOR CONSTRUCTION	① REACTOR FOUNDATION
② REACTOR CONSTRUCTION 2	② REACTOR FOUNDATION 2
③ NUCLEAR SHIPPING	
④ TRANSFORMER FIELD	
⑤ TRANSFORMER FIELD 2	
⑥ NUCLEAR WASTE SECTOR	⑥ GENERATOR TURBINES
⑦ NUCLEAR WASTE SECTOR 2	⑦ GENERATOR TURBINES 2
⑧ CORE CONTROL ROOM	⑧ CORE CONTROL
⑨ CORE CONTROL ROOM 2	⑨ THE CORE
—	⑩ AGENT ESCAPE

>>共通ルート

>>Scene 1～

スワットチームとの戦いかた

徹底されたチーム行動、強力な装備武器、堅固な防御力を誇るSWAT部隊は、接近戦に突入するまえにいかに戦力を減らせるかがポイント。地味な狙撃を欠かさずに。


→銃撃戦を極力避けることが生き残りの基本。

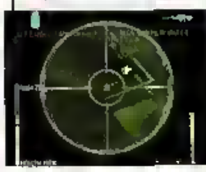

↓地形条件を利用することも重要だ。

>>ゴーストルート

>>Scene 8

援護中も警戒を怠るな

ナイオビの進路を邪魔する敵の狙撃と部屋になだれ込んでくるSWAT部隊の撃退を交互にくり返す制御室のシーンは、各行動をいかに速やかに実行するかにかかっている。


↓敵の位置をあらかじめ記憶しておくのが最良。


↑倒したらすぐ窓際に戻れる位置取りで迎撃。

>>ナイオビルート

>>Scene 8

コア潜入は慎重に


↑左右だけでなく上にも注意。


→通路を塞ぐ敵は、時間をかけずに正面突破。

広大ならせん状の通路を進んでいくシーンは、あちこちで待ち受けている敵の狙撃をかいくぐりながらの移動になる。ところどころにある遮蔽物をフルに活用せよ。

STAGE 6 チャイナタウン


←開始後いきなり格闘戦が。


→スミスの魔の手が迫る―

チャイナタウンで預言者から予言の言葉をもらったナイオビ(orゴースト)は、増殖するエージェント・スミスに執拗に追われることに……。このステージはナイオビ、ゴーストともにほぼ同じ内容のため、どちらかで攻略法をマスターしておけば、もう一方のキャラでのプレイもスムーズに突破できるだろう。

ゴーストルート	ナイオビルート
CHINATOWN	
① SERAPH'S TEA HOUSE	
② SMITH'S TRAP	
③ ON FOOT	
④ HARD LINE PURSUIT	
⑤ THE VIRUS SPREADS	
⑥ THE CHURCH	
THE SKYSCRAPER	
① VERTIGO	

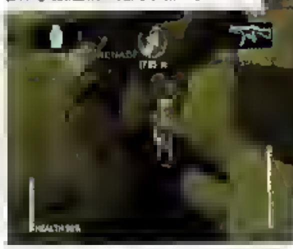
>>共通ルート

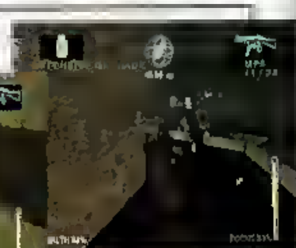
>>Scene 3～

スミスは基本的に無視

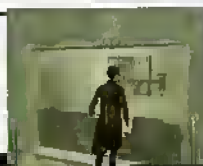
エージェント・スミスには、その場に立ち止まって銃撃するタイプと、プレーヤーキャラを追いかけるタイプがいる。いずれも接近すると強力な投げ技を出してくるので、見かけたらすぐに離れること。いざとなったらフォーカス機能も惜しまず使って振り切ろう。

↓スミスの投げ技は有効範囲が広い。接近戦は絶対禁物だ。




↑銃撃は、牽制や足止め用には、それなりに有効。

矢印の示す真の方向を感じろ！


←高層ビル内も一度矢印に背を向ける必要あり。


↓一見、行き止まりでも……。


←袋小路に入ったらまずアウト。

>>Scene 3～

矢印に惑わされるな

進行方向を示す矢印は、狭い建物内での移動時などに、かえって戸惑いの原因となる場合がある。ルートを完全に記憶するのは難しいので、「安易に視界に入る扉に手を出さず、伸びている通路を優先して進むこと」を心がけてプレイすれば、自然と進路が開けるだろう。

ハッキングとチートのアヤしい関係

本作最大の謎といえるハッキングモードは、何の予備知識もなしに始めても、適当にコマンドを入力しているうちにそこそこ操作できてしまったりする（ビープ音で演奏とか）。なかにはチートに関する項目も出てきたりと、にわかハッキング魂を大いに刺激されるわけだが、パスワードや特定のコードが必要な場面になると立ち往生してしまう人もいるハズ。何らかの方法でそれらを入手すれば……？


←インターネットを駆使すると、道が拓けるかも!?


←本編では見られない、こんな場所にも行けるようです。

エックス攻略 No.06 RENT A HERO NO.1



中盤までの仕事依頼と、パワーアップをバッチリフォロー！

Xboxの平和も任せろ！

今回は序盤を中心に攻略！ ポイントとなる箇所をいくつかピックアップ、マップを参考にあちこち走り回って事件を解決していこう！

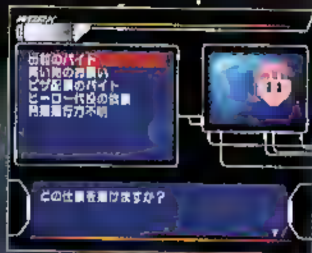
レンタヒーロー RENT A HERO No.1 ™

タイトル	レンタヒーローナンバーワン		
発売元	クールクール（販売元：セガ）	ジャンル	アクションRPG
発売日	8月発売予定	価格	5800円（税別）
開発	クールネット エンタテインメント	製作者	
ブロック数	16ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他			

人助け、それすなわち正義の道にして賃貸料稼ぎなり！

レンターヒーローの目的は、レンタルしているコンバットアーマーの賃貸料を稼ぐことだが、それは困っている町の人々を助けることにもつながるのである！ レンタヒーローがこなしていく仕事にはいろいろな種類があり、受ける順番や回数もプレイヤー次第なのである。

ここでは、中盤までに受けられる仕事の種類とコツを解説していこう。



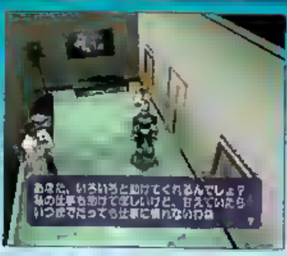
↑強制イベント以外は、受ける依頼の種類や順番を自由に選べるのだ！

悪漢を倒せ！ バトル系依頼！

"町内パトロール"や"強盗発生！"などの依頼の際には、敵キャラとのバトルが発生する。パトロール系依頼の鉄則としては、体力、電池をつねに7割以上にしておくということ。街を歩いている最中に、不意に敵とエンカウントしてしまうので、体力と電池の残りには注意しよう。

失敗した場合は……？

バトルで負けてしまうと、報酬をもらえないばかりかケガをして入院をしてしまう場合もある。その場合は、レンタヒーローの代わりとなるヒーローが出現し、仕事を片付けてしまう場合もあるのだ。



←病院送りは避けたいが、そこでしか発生しない依頼もあるぞ。

マップを走り回れ！ お使い系依頼！

出前やお使いといった、マップ移動を中心とした仕事が、このカテゴリーに入る。出前の依頼は、注文を受けた目的地まで品物を運ぶという内容だが、この依頼は"変身後の姿"でこなすほうがだんぜん効率がいい。おまけに、仕事中は電池が減らないのもうれしい！

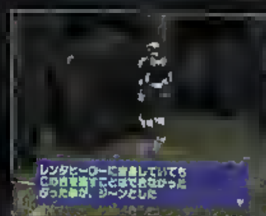
買い物の依頼は、買ってきてほしい商品が、依頼を受けるたびにその都度変わったりするので、商品の名前をメモることを忘れずに！


←出前の依頼は、マップを覚えることも重要となる。

なかには、こんな特殊な依頼も……？

依頼の中には、正式な手順を経ずに、突然発生してしまうものも存在する。代表例としては"マカタパトロール"の最中に起こる、子供救出イベントなど。これらの強制発生イベントは回避不能なので、失敗したときのことを考えて、依頼を受けたあとはこまめにセーブをしておこう。


←子供救出は連打バトル。コスリよりも連打がいいぞ。



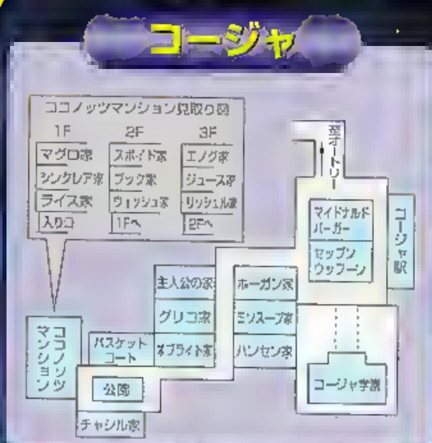
←落盤現場では、壊せない岩を2度殴らないように。

各町のマップをチェック!!

『レンタ』の世界は5つのマップで構成されており、それぞれは連絡道路、電車でつながっている。最初はアナモイナには移動できないが、中盤以降には電車で移動できるようになる。店の場所だけでなく、出前の配達先である民家の位置もチェックだ。


←セップンウップーン、オートリー病院、プリプリホテル・ローシンにはセーブポイントが。

コージャ



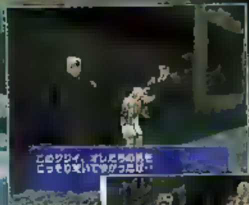
オートリー



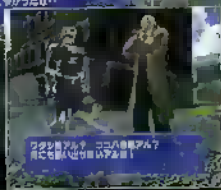
依頼ピックアップ1 捜査協力の依頼

犯罪組織の一斉摘発のために、ダハネ警察の所長から受ける依頼。この依頼の最中には複数強制戦闘が起こるのが特徴。ゴーストビル前ではボブ老人を襲うチンピラ、ピストロスキップ前ではコロリネールの手下と、マカタの街中では悪の組織のボス、そして最後にチョウ・ピンタンとの戦闘になる。

チンピラと組織のボスに負けたら、病院送りとなるので、バトルが終わったらすぐに体力、電池を回復だ。



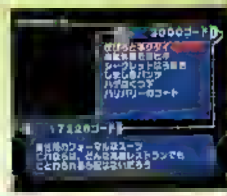
↑マカタのゴーストビル近辺の聞き込みからはじめよう。



↑ピンタン戦で負けてしまっても、報酬などに変化はない。

無用な出費を抑えよう

ピストロスキップでは服装チェックを受けることになるが、仕事依頼中に自宅に戻ってお父さんに話しかければ、"せびろとネクタイ"を手に入れることができる。お金を節約できるぞ！



↑イモーヨーカン堂で買うこともできるが、やはり、タダですませよう。

君はバトルに負けないヒーローになれるか!?

コンボを習得していこう！

依頼をこなしていくと、セカタ先生から新たなるコンボを教わることができる。事件が解決したら、コーシャ学園の体育館にいるセカタ先生のもとを訪ねて、コンボ習得に励もう。



↑ゲーム中盤で、ほとんどのコンボが揃えられるぞ。

SECAでアーマー強化!

銀行やATMを使って"SECAに寄付"することで、新型コンバットアーマーの開発資金として使ってくれるぞ。新型コンバットアーマーは、それだけレンタル料金も高くなるので注意しよう。

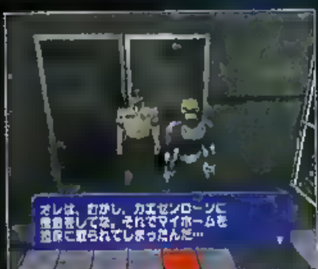


↑まずは2000Gほど振り込んで、開発を待とう。

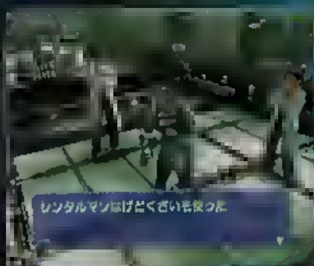
依頼ピックアップ2 ハイト製薬社長からの依頼

ハイト製薬が開発中の新薬のファイルを取り戻すために、ノモルワ科学研究所に乗り込むのが目的。まずはダハネの研究所周囲で聞き込みを始めよう。

研究所前にいるガードマンを抜けるには、変身まえの姿で週刊プレイボーヤを所持して話せばオーケー。研究所に行くまえは、ハイト製薬で解毒剤を調達していくのを忘れずに。



↑まずはマカタにあるノモルワ科学研究所の周囲を調べよう。どうやら、ファイル盗難の鍵はここにありそうだが……。



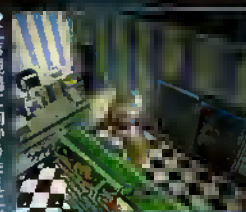
↑研究所では毒ガス対策のために"げどくざい"が必要となる。"アイテム"で使わないと無効なので、必ず使おう。

依頼ピックアップ3 発掘隊行方不明

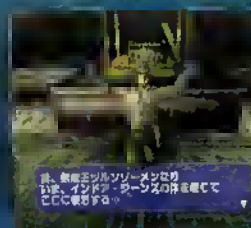
アナモイナで行われているトンネル工事現場で見つかった古代遺跡から、発掘隊を救出するのが目的。

古代遺跡にはミイラ男が出現するので、予備の体力回復剤と電池を多めに所持して臨もう。

遺跡の最深部には、ツルンソーメンというボスが出現する。彼と戦うまえには、コンバットアーマーの強化と、ヒットストライク、ボディソバットいずれかの6ヒットコンボを習得しておくと、戦いがグッと楽になるぞ。電力切れに注意して、中〜遠距離からソニックカッターなど必殺技で攻撃するのもアリだ。



↑工事現場に向かうまえに、駅前のローソンでセーブしておくと安心だ。



↑ツルンソーメンの突進打撃はけっこう痛い。正面には立つな！

レンタヒーローに迫る新たなる危機!?

ゲーム中盤から現れる、主人公のほかのヒーローたち。そしてSECAに迫る謎の影！ 物語はここから徐々に盛り上がり[illegible]……るのか!? 次号も必見！

ダハネ

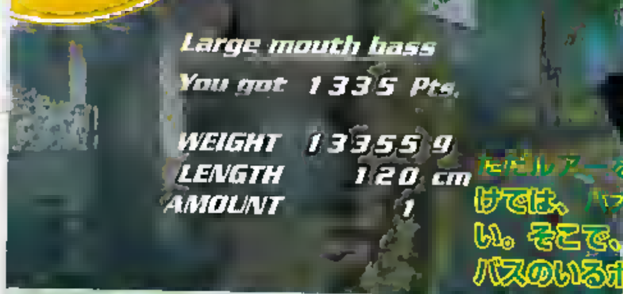


マカタ



アナモイナ





こんな巨大バスも釣れるようになります！

LAKEMASTERS®

BASS FISHING GAME

ただルアーを動かしているだけでは、バスを釣るのは難しい。そこで、釣る際のコツとバスのいるポイントを公開！

タイトル	レイクマスターズ		
発売元	カプコン	ジャンル	バス・フィッシング
発売日	発売中（7月17日）	価格	6800円（税別）
開発	カプコン	[illegible]	―
ブロック数	4ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	―		
その他	―		

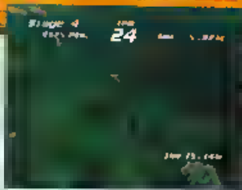
初心者もこれでどんどん釣れること間違いなし

バスを釣るためのテクニックを解説

ここではバスを釣り上げるためのポイントを4つに分けて解説する。とくにルアーアクションの項目は、最重要ポイント。これをものにできれば、クリアーは難しくない！

POINT 1 キャスティング

残りの糸の長さが4メートルを切ると、バスはルアーに食いついてくれない。当然、少しでも長くバスを引きつけていたいので、ルアーはバスのいる場所より先の場所を目標に投げ込むようにしよう。



←バスがいなければ、即巻き上げる。

POINT 2 ルアーアクション

小魚のような動きをルアーにさせるには、糸を巻いてルアーを動かしては少し止め、また糸を巻きつつルアーを動かす。なるべくゆっくり動かすのがコツだ。引きつけるのに成功したら、これをくり返していこう。なお、ルアーは左スティックを上下に細かく動かしながら糸を巻くこと。これで、さも泳いでいるかのように、ルアーを動かせるぞ。

糸を巻きつつルアーを動かす



↑糸を早く巻くとルアーが激しく動くため効果的だが、糸がすぐになくなってしまう。右トリガは軽く引く！

バスが喰いつくまでこれをくり返す

止める!!



↑バスはルアーを止めた瞬間に食いついてくることが多い。ただ長時間動かすのを止めるとバスは逃げるぞ。注意。

POINT 3 フッキング

バスがルアーに食いついた瞬間に左トリガを引けばいいのだが、入力のタイミングが少しわかりづらい。バスは、ルアーに食いつく際に必ず口を大きく開けるので、この動きを目安にするといいだろう。



バスが口を大きく開けた瞬間に注意!!

↑距離にもよるが、口を開けた1～2秒後に左トリガを引くこと。

POINT 4 ファイトとランディング

糸の張り具合を表す左下のゲージが一定時間いっぱいになると、糸が切れてバスは逃げてしまう。糸を巻いているうちに、ゲージがオレンジ色のところにきたら、糸を巻くのを一旦中止。バスの向いている方向に注意しながら、その方向に竿を動かしてゲージの減少を図ろう。ムリに糸を巻いてもバラす危険性が高まるだけ。この動きをくり返していこう。



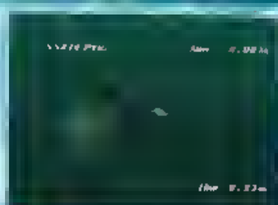
↑細かく泳ぐ方向を変えるバスの方向に竿を動かし、ゲージの増加を防げ。



↑糸が残り1メートルで釣り上げ成功。時間が少ない場合、無理に引き上げるのも手。

幻の巨大バスを釣り上げられるか？

SIMULATIONモードの情報屋の中に、巨大なバスの情報がいくつか登場する。その中の「絶対に見た」という情報を入手すると、GO FISHINGに120センチの巨大バスが出現するようになる。「絶対に見た」の情報料は10,000POINTと高額だが、お化けバスが釣れるようになると考えれば安い買い物。ぜひ幻のバスとの手に汗握るバトルを楽しんでほしい。なお、幻のバスの出現場所はマップごとに決まっている。詳細は右ページに掲載した。



↑→リールなどをいい物にしておかないと、釣り上げるのは至難の業。だが、釣り上げたときの達成感は格別!!

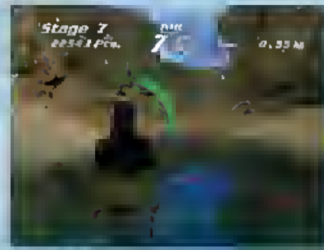


傷が目印!!

SIMULATIONモードで戦う8つのマップのポイントを公開

バスの釣りかたが完璧でも，バスのいるポイントがわからなければどうにもならない。とくに時間制限のある大会では，バスのいるポイントがわかっているかどうかが勝負の分かれ目になることもある。そこで，ここではバスの潜んでいるポイントを公開。掲載したポイント（マップの○の部分）を参考に，大会を勝ち抜いていこう。

記号の見かた
- S …スタート地点
- ●●● …水草，杭
- ●●● …木
- ● …幻のバス出現場所



←赤の点線より外には進めないが，ルアーは投げ込める。点線の外にもバスはいるので，覚えておこう。

THE BOAT HUT



スタート地点左の木のところに，大きなバスが数匹いる。木のまわりを中心に攻めよう。また，桟橋の奥もポイント。数を釣りたければ，こちらで。



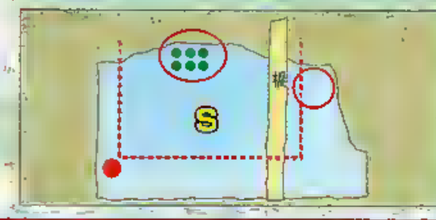
↑木のポイントは，向かって左側に大物が多いぞ。

THE BIG BRIDGE

スタート地点近くの杭のポイントは手軽に狙えるが，数が少ない。数なら橋の奥のくぼんだところのほうが多いので，たくさん釣りたいのならこちらで。

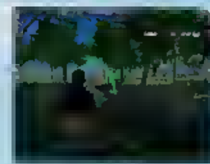


↑橋の奥のポイントを攻める際は右から投げ込もう。



THE FOREST

基本的に水草の生えている場所にバスはいる。どの場所でもそれほど数に違いがないので，大会ではスタート地点に近い場所を攻めるといいだろう。

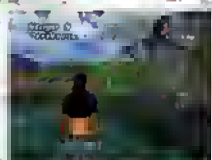


↑バスは浅いところにいる。岸のギリギリを狙おう。



THE DAM

桟橋近辺の深い場所にもバスがいるが，狙いづらいため避けたほうがいい。浅い場所にも多くのバスがいる。釣りやすい水草のポイントを狙っていこう。

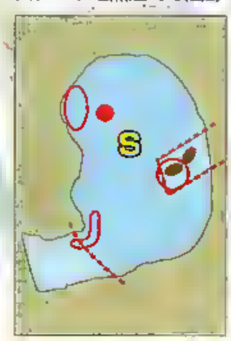


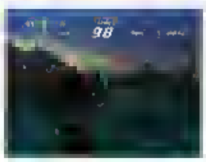
↑THE FOREST同様，岸の近くにバスはいるぞ。



THE RUINS

水草などがなく，バスのいるポイントがわかりにくいうえに，全体的にバスの数が少ない難関。スタート地点近くの遺跡（？）のバスは数が少ないので，まずはここで2～3匹釣り，そのあとは岸際のポイントに移るといいだろう。





↑遺跡のポイントは石にルアーが乗らないように注意。

THE ROCKS

このマップもTHE RUINSと同じように水草や杭がないため，バスの潜んでいる場所が把握しづらい。深い部分にちらほらバスはいるが，それをいちいち捜していては時間がかかるので，マップ右上のポイントだけでひたすら攻めていくこと。

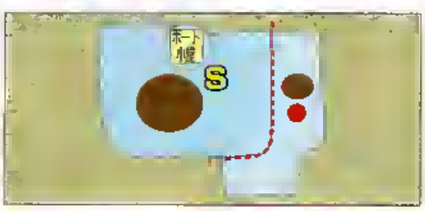


THE REED



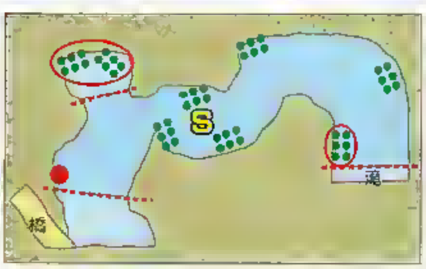
↑ボート小屋の下より左の場所のほうがバスは多い。

このマップのポイントは，ボート小屋近辺だけ。スタート地点からボート小屋の下や向かって左側の近辺にルアーを投げれば，バスを見つけられるはず。



THE RIVER

水草が多数点在しているわりには，バスが潜んでいる場所は少ないので，注意が必要だ。バスのいるポイントだけを的確に狙おう。ほかのマップに比べるとマップが広く，移動に時間がかかるので，大会では左上のポイントに絞ること。



隠しマップも存在する!!

FREE FISHINGなどで使用できるマップは，最初上記の8マップだけ。だが，下記の条件を満たすと新たに2マップが追加され，使用可能になる。



←追加された新マップは，FREE FISHING以外に，SIMULATIONモード内のGO FISHINGでも使用することが可能だ。

FISHING SHOPで「HUNTER CAP」を購入
→THE WOOD
SIMULATIONモードをクリアー
→THE TRAFFIC

X攻略 エックス No.08 daisenryakuVII

最終ミッションまでクリアーし、隠し要素を出しつくせ!!

大戦略VII
THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION

ミッションモード攻略もこれにて終了。不利な状況での戦いが続くが、みごとクリアーすると……。

タイトル	ダイセンリャクセブン		
発売元	クールキッズ	ジャンル	現代戦・戦略シミュレーション
発売日	発売中(5月29日)	価格	6800円(税別)
開発	クールキッズ	制作者	
ブロック数	ゲームデータ:35~182ブロック、対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch 2人
その他	WTM大戦略エディション・シークレットフィギュア同梱		

残るミッションは9つ。RED軍の野望を粉砕せよ!

ついにステージ25で終結するミッションモード。さすがに終盤戦とあって、難易度もアップしている。防衛用の155mm砲、長射程のATACMSやS-300PMUが数多く配置されたマップや、対空兵器に航空兵器で挑むといった不利な戦闘がほとんどだ。兵器自体も序盤と違い、量・質ともに劣っていることが多いため、兵器性能に頼った攻略法では、部隊は全滅してしまう。また、同盟軍と共同戦線を張るミッションも多い。敵の動きだけでなく、味方の動きを利用した作戦も考えるのだ。



←各ミッションをクリアーするたびにマップが追加される。全ミッションをクリアーすると……。

ミッション17 氷河に消えた将校
入手ユニット 攻撃ヘリKa-52ホーカムB

❶特殊部隊は近くの都市を占領。輸送ヘリのMi-26ヘイローが到着するまで、敵部隊の攻撃に耐える。
❷自軍の攻撃ヘリはスタートリークと相性が悪いが、多少の被害は覚悟して戦闘に参加。攻撃しないターンは地上に着陸させておけば、対空兵器の攻撃を無効化することができるぞ。





特殊部隊を乗せたヘリが撃墜されて[illegible]まっては元も子[illegible]。攻[illegible]ヘリを盾に使う[illegible]も必[illegible]になる。

ミッション18 敵の補給部隊を叩け
入手ユニット 揚陸艦ワスプ 攻撃ヘリDH-58D

❶○には戦車を搭載したワスプとA-10を向かわせる。海上ではヘリ部隊を先行させて索敵範囲を広げ、遭遇戦が起こらないように進軍。
❷輸送艦が固まっている●へは矢印のように部隊を動かし、RED軍の島から遠ざかるように移動。開始直後以外は、戦闘を最小限に抑える。

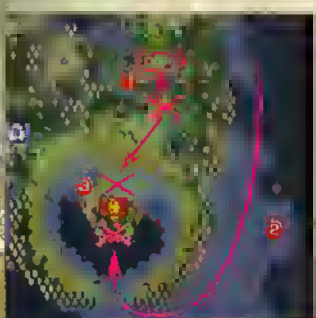




補給車とはいえ反撃は[illegible]てくる。ズムウルトやヴァージニアで間接攻撃してから、地上部隊で攻撃しよう。

ミッション19 クリムゾン島の反乱
入手ユニット 揚陸艦ルン

❶本拠地の地上部隊は最初の戦闘が終わったあと、首都に1~2部隊を待機させ敵軍首都へ南下。同盟軍のBLUEの戦闘には参加する必要はない。自軍に近づく敵部隊を排除しよう。
❷ルンの部隊は下側から首都へ侵入。毎ターン高速移動だと燃料が切れるので、使用は2~3回まで。
❸首都を囲む155mm砲を攻める際は、ルンの部隊の上陸と南下する部隊のタイミングをあわせよう。

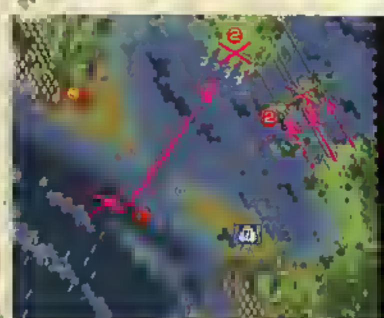




首都の守りは、下のほうが手薄。ルンの部隊で攻め込もう。

ミッション20 スカーレット海峡突破作戦
入手ユニット 駆逐艦ダーリング VTOL機F-35C

❶輸送艦は戦闘が落ち着くまで戦闘部隊の後方で待機。戦闘が終わったら、艦船部隊は港に向かい、敵射程外からの攻撃で地上部隊を援護。
❷自軍の地上部隊は耐久力が低い。間接攻撃2回で全滅することも。艦船部隊が到着するまでは進軍を急がず、1機ずつ誘いだして撃破していく。





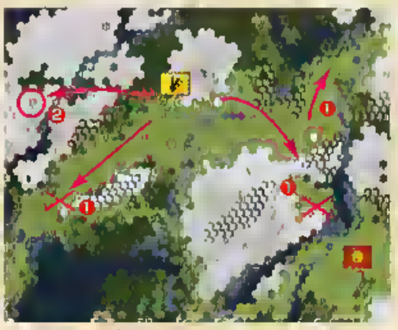
港を占領しなければマップクリアーはできない。占領能力を持つ特殊部隊とウォーリアの全滅は避けたい。

ミッション21 狙われた小国

入手ユニット　戦車駆逐車ヴィーゼルTOW

❶都市を占領させないために，占領能力をもつヒップHや，輸送ヘリのヘイローを優先的に撃破。パトリオットやホークで倒しきれなかった場合は，偵察車や機動歩兵の機関銃も活用して，トドメを刺す。

❷○地点は、放っておくと気付かないうちに占領されてしまう。ここに向かってくる敵自体はそれほど強くないので，CH－53に搭載されている部隊を向かわせておけば，都市を占領されることはないだろう。



CAUTION!



敵のこない場所にあるパトリオットミサイルは移動させ、[illegible]極的に戦闘に参加[illegible]数的[illegible]利をカバーさせよう。

ミッション22 要塞都市を攻めろ

入手ユニット　揚陸艦アルビオン

❶上陸時の被害は最小限に抑えたい。まず特殊部隊で港を占領し，都市を占領。施設の持つ索敵範囲を消し，パトリオットやATACMSで攻撃されないように態勢を整える。

❷首都を囲む3つでひとカタマリになっている都市上には155mm砲，そのすぐ近くにはパトリオットミサイルが1部隊ずつ配置されている。主力戦車などで直接攻撃する際は索敵範囲に入っていない155mm砲の射程も考えて攻撃に移ろう。ちなみに砲台をすべて破壊しなくても，首都を占領すればミッション達成になる。こちらのほうが早くクリアーできるぞ。



CAUTION!



施設の索敵範囲さえ消してしまえば、あとは動かない敵を[illegible]して[illegible]く[illegible]だ。

ミッション23 渚の決死隊

入手ユニット　揚陸艦玉庭　戦闘機殲撃10型　対潜ヘリ武直9型A

❶玉庭に艦載されている部隊は砂漠に上陸。輸送艦は武直9型Aの護衛をつけ，RED軍の港を目指す。

❷砂漠から上陸した部隊は155mm砲を破壊しにいく部隊と，空港周辺で殲撃10型と敵部隊を迎撃する部隊に分ける。戦闘機の殲撃10型は強力な兵器だが，燃料・弾数ともに少ない。全機同時に弾切れをおこさないよう，補給はこまめに。敵部隊の数が減ったら前進。輸送艦の部隊も上陸させ，同時に首都へ進攻する。



CAUTION!



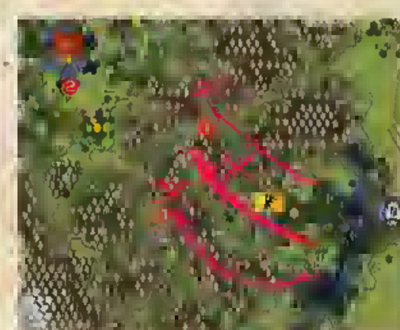
[illegible]に配置されている155mm砲は山岳に囲まれていて，迂回[illegible]か[illegible]ない[illegible]攻[illegible]でき[illegible]いこと[illegible]注意。

ミッション24 墜壊

入手ユニット　攻撃機AC－130U

❶YELLOW軍よりも先行して部隊を展開し，敵を排除していく。とくに矢印のYELLOW軍主力の進攻ルート上にいるスメルチは，最優先で破壊すること。自軍を攻撃してくるツングースカ，トールと戦う際はA-10→AC-130Uという順番で攻撃すると，こちらの被害を抑えられるぞ。

❷○には高空に射程8のS-300PMUが配置されている。低空なら射程が5と短くなるので，首都近くでは航空部隊を低空で移動させよう。



CAUTION!



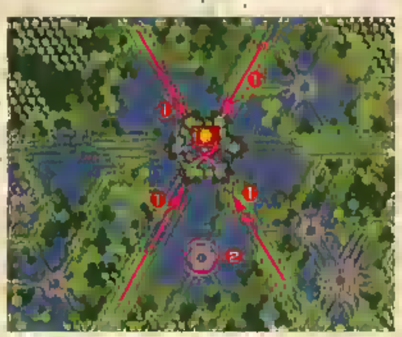
スメルチの射程は6。YELLOW兵が死なないように，撃墜[illegible]も，機体[illegible]は減[illegible]してお[illegible]ようにする。

ミッション25 革命の日

入手ユニット　戦車駆逐車92式ATGW（中国）

❶道路上の敵部隊は，同盟軍が片づけてくれるため，自軍が相手をする敵は多くない。しかし自軍は歩兵中心の貧弱な部隊なので，戦闘になった際は敵部隊の2～3倍の数で取り囲んで，確実に撃破していく。

❷歩兵は○地点の都市を占領。首都は道幅が狭く直接攻撃できる部隊が限られるので，歩兵は間接攻撃可能な迫撃砲に換装。そのあいだにほかの部隊で首都を包囲，同時に攻撃を仕掛けられる部隊配置にしておく。



CAUTION!



RED軍首都を囲む橋すべてから攻撃。戦車駆逐車と特殊部[illegible]を主軸に据え[illegible]は迫[illegible]砲でサ[illegible]ート[illegible]る。

ミッション完全制覇の報酬！追加マップの登場

各ミッションをクリアーするとフリーミッションで，そのマップが使用可能になるが，全ミッションを制覇すると，さらに25の新マップが登場する。追加マップのタイトルは右表のとおり。そのうち5つはXbox版だけのオリジナルマップだ！



←すべてのミッションをクリアーして隠しマップを出しつくそう！

Xbox版オリジナルマップ	激突！　陸と空
くるたろう大戦略	経済大国への道
くるひめ大戦略	クルクス
Small World	密林を統べる者
ヨーロッパ最強決定戦	Awazi War
シルクロード戦線	戦の経典
PC版マップ	戦場にある島
東京砂漠	この世界の果てで
諸湖諸島統一戦	へっぽこ将軍顛末記・後編
キューバの暁	Rabits Way
アイスランド・ラン	選挙運動実施中!!
へっぽこ将軍顛末記・前編	世界不況をぶっ飛ばせ！
セヴァストポリ	都会への情景
	青森攻防戦



BLOODY ROAR extreme

キャラ別基本攻略 －後編－

ついに発売となった獣人対戦格闘『ブラッディロア エクストリーム』。前回に引き続き、残り7人のキャラクター別攻略をお届けしよう。気になる隠し要素の出現条件は、欄外をチェック!

タイトル	ブラッディロア エクストリーム		
発売元	ハドソン	ジャンル	格闘アクション
発売日	発売中（7月17日）	価格	6800円（税別）
開発	ハドソン	関連機器	―
ブロック数	4ブロック以上	対象年齢	12歳以上
システム対応	2人同時		
その他	未定		

キャラごとに戦術はガラリと変わる

14人+隠しという登場キャラの多さに加え、それぞれが獣化へと変身することでガラリと闘いかたが変化する本作。初心者は、お気に入りのキャラを決めて、まずはその技を徹底的に使いこなせるようになろう。

相手の攻撃を耐えしのぎ チャンスで一気に爆発!! スタン

動作は遅いが、防御力とパワーに溢れたスタン。基本的なファイトスタイルは、相手の攻撃をガードし、スキをついて強力な打撃や投げで反撃するスタイル。攻め込まれることが多くなるため、相手の攻撃パターンや連撃を覚えることが重要だ。反撃は、相手の連撃の終わりを待って行う。出の速い→Ⓚや↓Ⓟを使っていこう。相手が打撃を意識してガードを固めるようなら、投げ技で攻める。↓↘→Ⓖや↓↙←Ⓖなど、各種コマンド投げを確実に出そう。相手が距離をとって闘うようなら、↓↙←Ⓟなどの打撃投げで、揺さぶるのもいい。

獣化後のスタンは、防御力がさらにアップ。強引なくらいに、打撃で攻め込んでしまおう。相手がガードを固めるようなら、当然のごとく投げで。連撃で押されると弱いのは変わらないが、当身技の↓↙←Ⓟで仕切り直しが可能だ。

連撃・連撃また連撃!! 手数で相手を押しまくるニャー ウリコ

ウリコのウリは、ちょこまかとしたスピードと、多彩につながる連撃技の多さ。極端な話、適当にボタンを押しているだけで、連撃が出てしまうお手軽さ。反面、1発ごとの威力は低いので、連撃をうまく使い分け、いかにヒットさせるかが攻略のカギとなる。また、防御力が低く相手のラッシュに弱いため、押し込まれたら↓↙←Ⓟで相手を止めよう。

攻めの基本となるⓅは、リーチは短いが出が早い。ヒットさせたら、ⓅⓅⓅⓅⓅやⓅⓅⓅⓅⓀ、ⓅⓅ←ⓅⓅなどの連撃で押していこう。

獣化後のウリコの技は、連撃のバリエーションが増すのと同時に、浮かせ効果が追加されるものが多い。浮かせたあとは、当然ながら空中コンボで追加ダメージを奪おう。積極的に浮かせを狙うなら、きりもみ効果のあるⓀⓀⓀ、ガードブレイク効果のある→→Ⓑがオススメ。

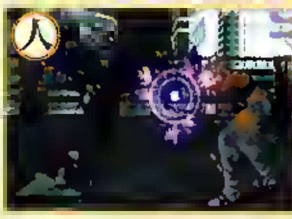
邪悪なる六合蛇輪式 先手必勝で一気にきめろ!! シェンロン

ロンと同じ六合拳の使い手だが、シェンロンのほうが、より攻撃的。相手の体勢を崩すガードブレイク技を豊富に持ち、キャンセルを駆使してトリッキーな攻めが可能だ。ただし、防御力が弱めなので、上級者向けのキャラといえる。

攻めの中心となるのは、やはり六合蛇輪式。ⓅⓅⓅなどから蛇輪式につなぎ、できるだけ相手に攻め込むスキを与えないようにして闘おう。接近戦で先手をとるのが、シェンロンの闘いかただ。

防御力の低さを少しでも補うべく、ゲージが溜まったら即獣化したい。Ⓑからの連撃は、使い勝手がよく、主力技として活用できる。また、獣化後はガードブレイク効果やキャンセルポイントが増加する利点もある。ⓅやↃⓅ、ⓅⓅⓅからキャンセルでコマンド技につなげれば、相手の意表をつけるうえ、ヒット時にはかなりのダメージを奪える 。

この技を使って勝ち抜け!



トラストキック
→Ⓚ

←そこそこ出が速くリーチもある中段キック。→ⓀⓀ←Ⓟなどの連撃にもつながるので反撃技として活用する。ただし、相手の出の速い技に負けることも。



カオスビートルラッシュ
ⒷⒷ↓Ⓑ↓Ⓑ

→獣化後に増える貴重な連撃。中・中・下・下とつながるので、相手にとってイヤな連撃となる。ガードを固めさせる布石としても十分な意味を持つ。

この技を使って勝ち抜け!

四方神五重

鏡破腿(一重) Ⓚ ↓ 牙側腿(二重) Ⓚ
楼樂旋・甲(四重) ←Ⓚ → 牙側腿(二重) Ⓚ
斧刃脚(五重) ↓Ⓚ → 牙側腿(二重) Ⓚ
楼樂旋・甲(三重) ↑Ⓚ ↑ 牙側腿(二重) Ⓚ

↑キックが連なる特殊な連撃。左スティックとの組み合わせで、最大5発まで出せる。二重以外ならどの技からでも始動可能で、二重から再度別のキックに派生可能。

扇天鳥落
↓↙←Ⓑ



↑ガードブレイク効果を持つ上段のコマンド技。単体での使いどころは限られるが、技後に左スティック+ⒷⒷⒷⒷⒷⒷⒷで、自動連撃をくり出せるのが便利。

この技を使って勝ち抜け!

六合蛇輪式

寸腿 ↓Ⓚ ↔ 太極気功掌 Ⓟ ↔ 蛇手分脚 →Ⓚ
寸腿 ↓Ⓚ ↕ 挿捶 →Ⓟ
蛇手分脚 →Ⓚ ↕ 下勢挑手 ↓Ⓟ
挿捶 →Ⓟ ↔ 踵脚 Ⓚ ↔ 下勢挑手 ↓Ⓟ

↑ⒷⓅや↑Ⓟなどの始動技からつながる特殊連撃。どちらか一方に技をつなげていける。性能はロンの鴻輪式と変わらないが、獣化後の変化は終了技以外にない。

蛇尖転身掃腿～鴻輪雲
ⓅⓀ↓Ⓚ～ⒷⒷ



↑前半の蛇尖転身掃腿は、蛇輪式の終了技へと直接派生する。Ⓑ→Ⓑや↓↓Ⓟなどと使い分ければ、特殊効果つきの強力な攻撃で相手を揺さぶれる。

隠し要素 アーケードモードをクリアー（キャラは自由、コンティニュー可）すると、MOVIE PLAYER→WATCH→EXTRA OPTIONS(サブ項目×15)の順番で出現。ムービプレイヤーは、クリアーしたキャラのエンディングムービーが追加されていく。エクストラオプションでは、壁の有無やスピード調節などが細かな設定変更が可能となる。

※コマンドはキャラクターが左側にいる場合のものです。

獣化後の長いリーチで遠距離から一方的に攻める ブスジマ

相手を馬鹿にするかのようなユーモラスな動きが特徴のブスジマだが、技の出の遅さや連繋の少なさがあるため、使いこなすにはかなりのテクニックが必要だ。

人間時の基本戦術は、ⓅⓅⓅやⓅⓅⓀなど豊富な中段連繋と、投げ・下段技を使っての2択。連繋がどうしても中段に偏りがちなので、キャンセル・コマンド技を（欲を言えばⒼ押しの途中止めを織り交ぜて）使い、変化をつけていこう。背中向きからの不意打ちまでを使いこなせれば理想的だ。

獣化してからは、キャラ中でもっとも長いリーチを活かして戦う。相手と距離をとって、←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑなどでチクチクと攻めるのが効果的。↓↘→Ⓚ構えからのⒷと↓Ⓑでの2択は、ガードブレイク効果もあり強力だ。接近戦にもちこまれたら、Ⓑからの連繋（Ⓑ↑Ⓑ、Ⓑ↓ⒷⒷⒷなど）を使って対抗しよう。

この技を使って勝ち抜け！



全開爆裂脚
ⓅⓅⓅⓀ

←中段攻撃の4連発。1・3発目に(獣化後は2発目も)キャンセルがかけられる。2発目までをⒼで止めて、再度ⓅⓅというスキの少ない使いかたもできる。



カメレオンラッシュ
Ⓑ↓ⒷⒷⒷ

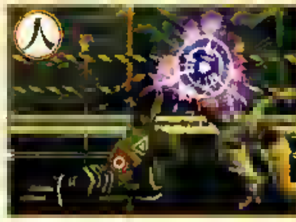
→パンチから下・中段と続く連係。2・3発目がキャンセル可能で、途中に↑Ⓑを入力するとフェイントへと派生。↓↘→Ⓖなど、投げへの布石としても使える。

あふれ出す獅子のパワー 打撃でガンガン押し込め!! ガドウ

ガドウのスタイルは、パワフルな打撃を活かして大ダメージを奪うというもの。主軸に据えたい技は、出の速い→Ⓚ。単発でも使いやすいが、上・中・下段技のコンビネーションに派生させ、相手のガードを揺さぶる使いかたが、もっとも効果的。ガドウの弱点といえるのが、連繋のパターンの少なさや技の出の遅さ。しかし、出の遅さを逆手にとってディレイを織り交ぜれば、手を出してきた相手からカウンターヒットが奪える。→ⓀⓀⓅなどのフェイント技も同様に使おう。不意の投げ技も有効だ。

獣化してからも、基本的な闘いかたは同じ。よりパワーアップした打撃で、ゴリゴリと攻め込もう。Ⓑからの各種連繋で、増加した攻めのバリエーションもフル活用すべし。オススメはリーチのある、→ⒷⒷと→Ⓑ↓Ⓑの2択攻撃。浮かせ＋ガードブレイク効果のある↓↙←Ⓑも心強い武器。浮かせたあとは、↓↘→Ⓚでバウンドさせて、さらに追撃を。

この技を使って勝ち抜け！



トマホークバスター
→ⓅⓅⓅ

←大振りな中段パンチの3連打。威力が高いことに加え、2・3発目にキャンセルがかけられるのが利点。↓↘→Ⓟや↓↘→Ⓑで追撃しよう。



ライジングレイザー
↓↘→Ⓑ

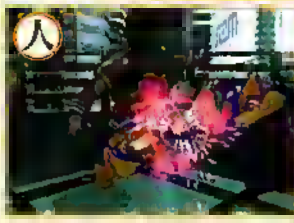
→前方に大きく飛びかかる打撃投げ。ガードブレイク効果もあり、(人間状態から) 遠い間合いから不意に出すと効果的。空中コンボの最後に組み込むのもイイ。

ガードをしっかりと固めて 浮かせ技から一気に猛反撃!! ガネーシャ

ガネーシャは、驚くべきことに打撃の連繋を持っていない。そのため、おのずと戦術は相手の連繋のスキをついての反撃となる。相手の動きをよく見つつヘビーガード（欲を言えばギリギリエスケープ）を固め、反撃のチャンスをうかがおう。反撃時の起点としたい技は、↙Ⓟと↙Ⓚ。前者は上段攻撃がかわせる浮かせ技、後者はカウンターで相手が転ぶ。どちらの攻撃もキャンセル可能なので、ヒット後はコマンド技で必ず追撃。相手が硬直の長い技を空振りしたら、確実に投げコンボを決めよう。

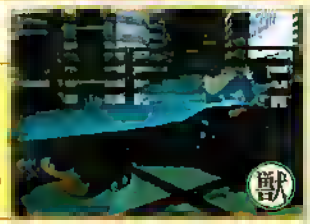
獣化後のメリットは、リーチの長く特殊効果の多いⒷ技で中距離戦が可能となる点。出の速いⒷや、浮かせ効果のある↑Ⓑ、一見上段に見える↓Ⓑを使い分け、確実にダメージを与えていこう。接近してきた相手への反撃は、人間時と同様↙Ⓟが有効。浮かせたあとには、↓↘→↓↘→Ⓑのビーストドライブが確定で決まる。

この技を使って勝ち抜け！



クスピタヴァーユ
↓↙←Ⓚ

←ガードブレイク効果を持つ中段キックだが、ゲーム中で唯一キャンセルがかけられるコマンド技でもある。打撃連繋のないガネーシャにとって欠かせない技。



カルプロサ
↓↘←Ⓑ

→鼻を使って相手を自分の側に引き寄せるコマンド技。中距離で様子を見ている相手に不意に出し、慌てたところを↙Ⓟからの連繋に持ち込もう。

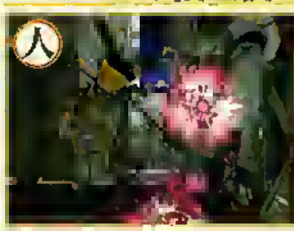
形態でガラリと変化する 闘いかたをマスターせよ!! クロノス

クロノスの特徴は、なんといっても人間・獣化・超獣化時で姿が大きく変化する点。当然、形態ごとに闘いかたも異なる。人間時はスキのほとんどないⓅとⓀ、そこからの連繋技のⓅⓀⓀやⓀⓀⓀで攻める。スキのなさに加え威力もあるので、積極的に使っていこう。ときおり下段攻撃を混ぜると、より効果的だ。

獣化してかわいいペンギンとなったクロノスは、相手の上段攻撃が当たらなくなるほど判定が小さくなる。反面、ⓅやⓀでのリーチがないに等しくなるので、Ⓑ技が主力となる。連続下・中段攻撃のⒷⒷⒷⒷⒷや↓↘→Ⓑを使って、相手を固めてしまおう。ガードするようなら、→Ⓖで投げるべし。

超獣化形態では、すべての技がキャンセル可能となるうえ、Ⓑ技の性能がさらに変化。出が速くリーチもあるので、積極的に使っていこう。また、↓↙←Ⓑで宙に浮いたあとは、Ⓟ、Ⓚ、Ⓑでの2択攻撃を仕掛けられる。

この技を使って勝ち抜け！



ハエーン～コ～スィーダー ヘール
ⓅⓅⓀⓀ

←中段パンチからの派生連繋。技を出し終えた後は背向けとなるが、Ⓚを追加入力することで、ガードアタック技を出せる。相手の様子を見て使い分けよう。



ラォトナー
↓↙←Ⓑ

→攻撃判定を持たない移動技。Ⓑの追加入力で4回まで方向転換可能で、Ⓚ、→Ⓑへの派生も可能。相手がうかつに近づいて来たところを反撃しよう。

隠し要素 【隠しキャラ出現条件】コウリュウ：アーケードモードを4面まで1ラウンドも負けずに進み、5面で登場するコウリュウを倒してクリアー。ウラヌス：コウリュウ使用可能状態で、サバイバルモードでウラヌスを倒す（16人抜き）。ファング：コウリュウ、ウラヌス使用可能状態で、アーケードモードのランダムセレクトで登場するファングを使いクリアー。



三姉妹もいよいよ出撃！

Cyber Attack Team
サイバーアタックチーム

今回は6話から最終話までを一気に攻略。中盤から後半にかけては、3人の新たな仲間も登場し、戦力も大幅にアップ！ 力をあわせて、エンディングを目指そう！

タイトル	キャット～サイバーアタックチーム～		
発売元	メディックス	ジャンル	アニメティックアドベンチャーシミュレーション
発売日	発売中（6月26日）	価格	6800円（税別）
開発	ハイド	制作者	キャラクターデザイン:中嶋敦子
ブロック数	9ブロック	対象年齢	
システム周辺		その他	

敵もボスもパワーアップ 中盤以降はSP補充にも注意

6話目以降ともなると、敵はますます強力になる。一方、味方のパラメーターは6話と12話でしか強化されず、敵の一撃が致命傷になることもある。そこで重宝するのがアイテムの存在。どのアイテムをどのキャラに取らせるかで、キャラの能力が格段にアップするからだ。攻撃系のアイテムは日菜もしくは香菜、回復系は麗や優菜に取らせるようにしよう。

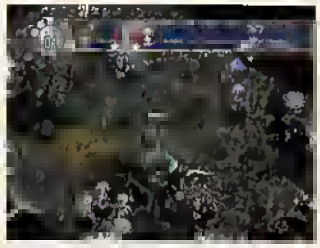
また、対ボス戦では日菜や香菜といった攻撃力の高いキャラによる接近戦がオススメ。近づいての攻撃はダメージが大きく、さらにボスをひきつけることでCPUを守ることにもなるのだ。その場合は、サポート役が必須だ。さらに、行動を優先させたいキャラがいる場合は、サポート役が溜めたSPを、キュアで与えるという方法が有効になる。

第6話 回復能力を持った優菜を活かせ アメリカから来た巫女

出現アイテム一覧	
直線型	LV3、LV2
範囲型	LV4
回復型	LV2、LV1

このステージでは、味方全員のステータスがアップし、優菜が仲間に加わる。優菜はLV3の回復型まで覚えているので、サポート重視にしたほうがいい。体力を回復させる"ふうちゃん"を早めに倒し、転送装置をすばやく壊せば、戦闘を楽にすすめられる。また、ここでは、初めてLV4範囲型が出現するので必ず入手しよう。

BOSS DATA メカザウルス
HP ▶400 攻撃方法 ▶範囲型
出現条件 ▶5ターン目終了後
す速い行動が特徴。SPをフル補充していると、敵に最初に行動されるので、あらかじめ距離を取るか、SPを補充しすぎないようにしよう。

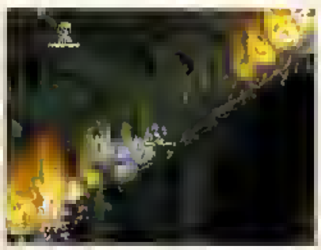

↑大きなザコ敵は前方後2マス分の攻撃をしてくる。体力もあるのでかなり手ごわい。

第7話 香菜をどんどん突撃させろ 龍炎拳！カンフー少女登場

出現アイテム一覧	
直線型	LV4
範囲型	LV3、LV2
回復型	LV2

左側と右側の二手に分かれてスタート。CPUが中央にあるので、特殊攻撃で周辺の敵を倒しつつ進んでいく。ここからは香菜が仲間になるので、彼女にどんどん突撃させよう。LV4直線型やLV3範囲型は、高い攻撃力を誇る香菜に取らせておきたい。アイテム入手に時間がかかるときは、敵を1匹残して時間を稼ぐのが得策。

BOSS DATA ギガコールガ
HP ▶460 攻撃方法 ▶範囲型
出現条件 ▶敵全滅
自分を中心に広範囲の攻撃をしてくる。ここで、攻撃力の高い香菜を活かし、接近させてガンガン攻撃しよう。SPがなくなったらキュアを忘れずに。

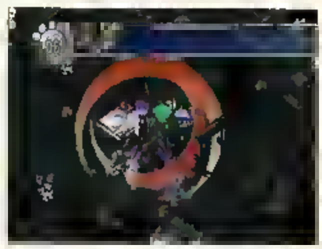

↑このステージからは香菜が味方に加わる。氷のトラップは彼女だけが破壊可能だ。

第8話 バラバラになったみんなをどう動かすか 勝負や！アプリコットvs香菜

出現アイテム一覧	
直線型	LV3、LV2
範囲型	LV3、LV2
回復型	LV2

このステージでは、味方全員の位置がバラバラな状態でスタートするので、ひとりが集中攻撃されやすい。最初はSPをなるべく補充せず、全員を中央のCPUにす速く集合させよう。敵のHPを回復させる"たまちゃん"や、範囲攻撃を使う"ぼうれい"といったやっかいな敵は、さきに倒したほうがいいだろう。

BOSS DATA おに
HP ▶500 攻撃方法 ▶範囲型
出現条件 ▶敵全滅
防御の高い香菜に相手をさせ、レベルの高い攻撃で押しきる。ほかの仲間は範囲外から攻撃し、サポート役は香菜をしっかり支えてあげること。


↑ボスが出現したら散らばり、範囲攻撃を回避。SP補充をしていると逃げ遅れる。

新たな仲間が登場

ここでは中盤以降に登場する3人の仲間を紹介。みんな頼りになるキャラなので、特徴を活かして戦いを有利にしよう。それぞれ破壊できるトラップの種類も異なる。



佐伯 優菜
攻撃力は高くないが、始めからLV3回復型を使えるので、サポート役にしたい。麗と同じく、魔方陣トラップを破壊できる。



佐伯 香菜
登場時点では移動能力以外のステータスが誰よりも高い。攻撃にすぐれており、敵を殲滅らせるぞ。破壊できるトラップは氷の壁だ。



佐伯 日菜
SP補充をしない場合、誰よりも早い行動が可能。特殊攻撃もたくさん持っているので、切り込み役に最適。炎のトラップを消せる。

第9話 4ターン目まで耐えぬけ
りんごの休日

出現アイテム一覧	
直線型	LV3
範囲型	LV3、LV2
回復型	LV3

4ターン目まで、苺、りんご、アプリコットの3人で戦うことに。防御に徹してもいいが、CPUが中央にあり、集中攻撃されてしまう危険性も……。この段階での敵はそれほど強いわけではないので、CPUを守るためにも、可能な限り敵を倒しておいたほうがいいだろう。残りの仲間はマップの右側に出現し、二手に分かれて戦うことになる。風と氷のトラップが、道などをさえぎっているので、苺と香菜を使ってトラップを破壊し、テンポよく戦いを進めよう。

BOSS DATA ブリロボ
HP ▶480 攻撃方法 ▶直線型
出現条件 ▶敵全滅
前方2列の攻撃なので、味方キャラをおとりに使い、CPUを攻撃させないように戦う。CPUのHPに余裕があれば、攻撃キャラを全員突撃させていい。


⬆ボスは直線型の攻撃。CPUのHPが残り少なかったら、味方をおとりにして守ろう。

第10話 日菜が登場! すべての能力が全キャラトップ
マリア復活

出現アイテム一覧	
直線型	LV3×2
範囲型	LV4、LV3
回復型	LV5、LV4

2ターン目で日菜が登場。ここで出現するLV5回復型は、彼女でしか壊せない炎のトラップにさえぎられているので、そこに日菜を向かわせよう。また、マップの4隅に転送装置が設置されているので、なるべく早く破壊しておくこと。ボスは12ターン目で出現してしまうので、それまでに転送装置の破壊とアイテムを回収しておきたい。このステージでは、ボスが出現するまでのターン数が決まっているので、敵を倒す者と回収する者とに分かれておこう。

BOSS DATA デスザウルス
HP ▶550 攻撃方法 ▶範囲型
出現条件 ▶12ターン目終了後
範囲の広さが脅威のボス。ダメージを受けるキャラが多いと、回復に手間取って長期戦になるため、日菜や香菜で接近し、押してしまったほうがいい。

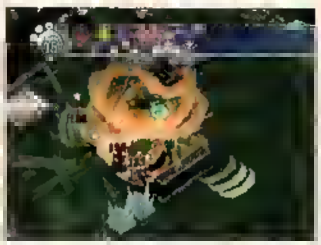

⬆LV5回復型はこのさき必要する。できれば、サポートに適した麗や優葵に取らせよう。

第11話 ボスの速さに気をつけろ
パワーアップ! 杏とあんず

出現アイテム一覧	
直線型	LV5、LV4
範囲型	LV4、LV3
回復型	LV5、LV3

仲間の位置がバラバラなので、ひとりが集中攻撃されないように、固まって移動しよう。まずはCPUまでたどり着き、CPUを攻撃しているザコを倒してから、残りのザコを片付けること。ここで初出現するLV5直線型は、ボス戦などで大ダメージを与えられるので、日菜や香菜に取らせておくとよい。さらに、LV5回復型は、麗や優葵に入手させよう。余裕があれば、あらかじめ味方の配置やSPなどの準備をして、ボス戦に備えておくと戦いが有利だ。

BOSS DATA メタルスラッシャー
HP ▶600 攻撃方法 ▶範囲型
出現条件 ▶敵全滅
ボス中もっともスピードが速い。連続で攻撃されることは必ず避けたいので、とにかくさきに行動されないことを頭におき、SP補充に十分気をつけること。

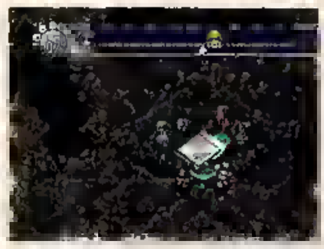

⬆メタルスラッシャーはとにかく行動が速い。サポート役は十分に距離を取っておこう。

第12話 アプリコットが戦いを有利にするぞ!
Ichigo I'm Your Friend Your Mother

出現アイテム一覧	
直線型	LV4、LV3
範囲型	LV5
回復型	LV4、LV3

ここで再び味方全員のステータスがアップする。このステージはザコ敵すべてが"ウイルス"なのだが、とにかく数が多い。しかも、転送装置が多数設置されているため、さきに破壊しておかないとキリがないぞ。ボスが10ターン目で登場してしまうので、できるだけ多くの装置を破壊しておくことが、ボス戦を有利にさせる。そのためにも、LV5範囲型をアプリコットに入手させるのは必須。装置を一度に多く破壊できるため、楽にクリアーできるからだ。

BOSS DATA ジェノサイダー
HP ▶999 攻撃方法 ▶範囲型
出現条件 ▶9ターン目終了後
移動しないが、毎ターンごとに必ずCPUが攻撃される。攻撃範囲外から攻めても問題ないが、CPUがピンチならダメージ覚悟で接近し、早めに倒そう。


⬆敵自体は強くないが、数はとても多い。転送装置は急いで破壊しよう。

第13話 苺がやられたらゲームオーバーだ
マリア出現

出現アイテム一覧	
直線型	LV5
範囲型	LV5
回復型	—

このステージでは、苺が倒されるとゲームオーバーになるので、慎重に戦おう。最初は苺、りんご、アプリコット、麗の4人でスタートする。3ターン終了後に残りの仲間が到着するが、CPUを守るために、さきに進んでしまったほうがいい。残りが到着したら、日菜にトラップを消してもらい、中央を突破して4人に追いつこう。アイテムの近くには、以前戦ったボスが待ち伏せしている。攻撃も同じパターンだが、移動はしないので、範囲外から攻撃しよう。

BOSS DATA ブラックベリー
HP ▶700 攻撃方法 ▶範囲型
出現条件 ▶敵全滅
誰かがパナケイアを使用できると、サポート役以外を突撃させたほうが早く勝負がつく。使えない場合は、日菜や香菜を盾にして戦ったほうがいいだろう。

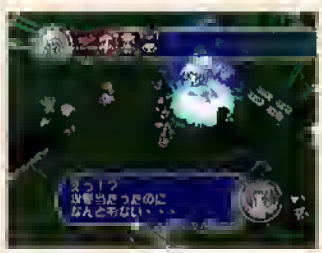

⬆かわいい外見とは逆に、恐ろしい攻撃力のブラックベリー。決して侮ってはならないぞ。

第14話 ボスの連戦、気を抜くな
ファイナルバトル!

出現アイテム一覧	
直線型	LV3
範囲型	LV3
回復型	LV3

このステージも、苺が倒されるとゲームオーバーになるので注意。ボスはメカザウルス→ギガイテーガ→ギガコールガ→メタルスラッシャー→ブラックベリー→マリアの順に出現する。す速く倒すコツは、近づいてレベルの高い技で攻撃すること。ここまで来るとレベルの低い攻撃ではほとんどダメージを与えられない。サポート役のキャラは味方を回復させつつ、キュアがあれば主戦力の仲間にSPを与えよう。連戦になるので、SPの温存も考えておくこと。

BOSS DATA マリア
HP ▶999 攻撃方法 ▶単体
出現条件 ▶敵全滅
移動はせず、単体攻撃なので、SPをフル補充していいぞ。体力と防御力があるだけで、そんなに強くはない。攻撃キャラは接近してガンガン攻めよう。

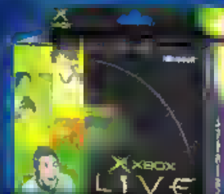


⬆苺は絶対にダメージを受けない。その謎はエンディングに隠されているのだ。

最新情報をチェック！

Xbox Live 情報局

今回はちょっと趣向を変えて、Xbox Liveに関するユーザーアンケートを実施してみた。熱心なXboxファンは、どのようなXbox Live ライフを送っているのか？



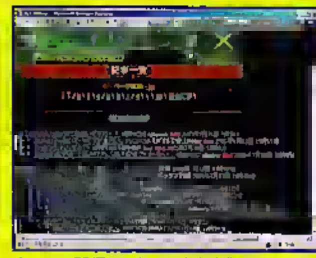
Xbox Liveスタータキット
▶ボイスコミュニケータ
▶「ファンタシースターオンライン エピソード1＆2」
▶「頭脳対戦ライブ」
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中（1月16日発売）／6800円（税別）

SPECIAL ▶▶▶ Xbox Liveに関するアンケートを実施！

日本でXbox Liveが正式スタートして半年が経過した。7月末現在で対応ソフトは8タイトルとなり、ようやく充実してきたという印象だ。ひと段落したいま、ファミ通Xboxの公式サイト（http://www.enterbrain.co.jp/xbox/）にて掲示板登録しているユーザーに対し、Xbox Liveに関するアンケートを行った（有効回答239通）。今回はその一部を紹介しよう。ちなみに掲示板会員のXbox Live率は51パーセント。Xboxユーザー全体で8パーセント、ファミ通Xbox読者で20パーセントのLive率なので、すでにインターネット環境にあるぶんXbox Live率は高く、いま現在Liveで熱心に遊んでいるユーザーは多いようだ。そんな彼らはXbox Liveをどう見ているのか……。



↑本誌の発売に合わせて各情報が更新されるファミ通Xboxの公式サイト。



↑Xbox関係メーカーの人も多数チェックしているファミ通XboxのBBS。熱いぞ！

1 所有しているXbox Live対応タイトルを教えてください

Xbox Liveスタータキット以外で所有しているXbox Live対応タイトルは？という質問の回答がコレだ。結果をみると、『メックアサルト』と『マズルフラッシュ』がほかのタイトルより群を抜いて多い。実売数からすると『マズルフラッシュ』のほうが倍は売れているが、コアなファンはそれだけ『メックアサルト』を待ち望んでいた、ということなのだろうか。

順位	ゲーム名	所有率
1	メックアサルト	43.3
2	マズルフラッシュ	40.1
3	カプコン vs SNK 2 EO	25.6
4	Whacked！	22.3
5	サウザンドランド	16.7
6	Xbox Liveスタータキットのみ	14.5

2 いま遊んでいるXbox Live対応タイトルを教えてください

『ファンタシースターオンライン』か『メックアサルト』のいずれか（もしくは両方）を遊んでいるというユーザーがほとんど、という結果になった。『メックアサルト』は新作だから当然遊んでいるとはいえ、ほかのタイトルは極端に遊ばなくなっている。『ファンタシースターオンライン』はもともと息の長いソフトだが、Xboxでもしっかりと支持されているようだ。

順位	ゲーム名	プレイ率
1	ファンタシースターオンラインエピソード1&2	52.3
2	メックアサルト	37.6
3	いまは遊んでいない	9.1
4	頭脳対戦ライブ	7.8
4	マズルフラッシュ	7.8
6	Whacked！	4.4
7	サウザンドランド	3.3
8	カプコン vs SNK 2 EO	2.2

日本でも正式発表された新たなる展開！ これからのXbox Liveはどうなる!?

7月24日、マイクロソフトのピーター・ムーア氏が来日し、日本のXboxにおける新たなコンテンツが多数発表された。Xbox Liveに関するさまざまな展開も発表され、今後ますます充実してきそうだ（詳細はP.6参照）。あとはユーザーがドカンと増えてもらえれば、もっともっと盛り上がるはず。

他機種でも本格的にオンラインゲームのリリースが始まったが、改めて思うのはXbox Liveの包括的なサービスのすごさだ。登録作業は最初の1回だけ、別々のゲームを遊んでいても友だちがオンラインにいるかどうかわかるフレンド機能、標準でボイスチャットが可能……など、他機種では実現できていないシステムが多い。Xbox Liveをよく知らない知人に説明すると、「へー！　Xbox Liveってすごいんだ！」とびっくりする。

日本では、オンラインゲームで遊んでみたいと思っている潜在的なユーザーは多いが、実際にプレイしているユーザーは決して多くない。他機種のものも含めて、これだけ手軽に遊べるようになってきたにもかかわらず、それほど増えてきていないのが実情だ。一度でも遊べばオンラインゲームの魅力を理解できるだろうし、その魅力がわかればいかにXbox Liveがすばらしいシステムなのかもわかるはず。もっと気軽にオンラインゲームを楽しめる場所があれば、それをキッカケにXbox（Live）に興味を持ってくれそうな気もするが……。まあ、世の中そんなに甘くないんだけどね。



↑ボイスチャットは最初こそちょっと恥かしいが、慣れてしまえば快適このうえない。

3 Xbox Liveのフレンドリストには何人登録していますか？

Xbox Liveならではの機能、フレンドリストをユーザーはちゃんと活用しているのかな……ということで、フレンドリストに登録している数を質問してみた。やはり1～10人までがいちばん多い。これぐらいの人数ならフレンド登録した人を覚えておけるだろう。とは言うものの、フレンドリストに何十人も登録している人が、こんなにたくさんいるとは思わなかった。"100人"な人がいたのもビックリ。

フレンドリスト登録人数	比率
0人	11.0
1～10人	32.9
11～20人	12.2
21～30人	12.2
31～40人	3.7
41～50人	6.1
51～60人	7.3
61～71人	4.9
71～80人	3.7
81～90人	1.2
91～100人	4.9

4 Xbox Live対応タイトルで、今後期待しているタイトルは何ですか？

Xbox Live対応の期待作と言えば、やはり「トゥルーファンタジー ライブオンライン」なのだろう。Xbox Liveユーザーからは圧倒的な支持を得ている。3D対戦格闘がついにオンライン対戦できるということで、「DEAD OR ALIVE Online」も支持率が高くなっているね。また、「HALO2」や「ゴーストリコン」はFPSということもあり、Liveユーザーの期待も高い。

順位	ゲーム名	支持率
1	トゥルーファンタジーライブオンライン	60.5
2	DEAD OR ALIVE Online	26.2
3	HALO 2	18.6
4	ゴーストリコン	18.0
5	鉄騎大戦	16.9
6	Midtown Madness 3	15.7
7	スパイクアウト エクストリーム(仮題)	12.8
8	NINJA GAIDEN	12.2
8	Project Gotham Racing 2	12.2
10	フィッシングライブオンライン	8.1

5 Xbox Live対応で発売してほしいタイトルはありますか？

本誌アンケートで行っている(Xbox Live対応とは関係なく)移植希望ランキングとそれほど大差のあるものではないが、なかには本アンケートならではのタイトルもある。とくに「ファントムクラッシュ」は、発売から1年以上経過したいまでも熱心なファンがたくさんおり(本誌でも連載が続いているほど)、Live化を望む声も多い。ぜひ実現してほしいが……。

順位	ゲーム名	支持率
1	ファイナルファンタジーシリーズ	30.6
2	機動戦士ガンダムシリーズ	25.0
3	バイオハザードシリーズ	23.6
4	ファントムクラッシュ	18.1
4	バーチャファイター4 Evolution	18.1
6	カルドセプトシリーズ	16.7
7	ファンタシースターオンライン エピソード3カードエボリューション	11.1
8	みんなのゴルフ オンライン	9.7
8	電脳戦機バーチャロンシリーズ	9.7
10	ハンドレッドソード、信長の野望Online、ボンバーマンシリーズ	7.0

6 Xbox Liveに望むことは何ですか？

今回のアンケートでとくにみんなが熱く書いてきてくれたのが、この"Xbox Liveに望むこと"だ。まあ、望むこと＝不満を解消してほしい、ということなので、熱くならないわけがない。

とくに"Xbox Liveの接続にはクレジットカードが必須"に関しては、不満を持つユーザーが多い。

「料金の支払いをクレジットカード以外でもできるようにするようですが、登録時の本人確認もクレジットカード以外の方法でできるようにしてほしい。手間がかかるかもしれないけど、そこまでしないと現状の日本でXbox Liveを多くのユーザーに普及させるのは、正直言って無理だと思います」

もちろん、そうは思わないユーザーもいる。

「クレジットカードオンリーのほうが大人(もしくはちゃんと親に話して許可してもらう子供)が多いと思うので、このままでいい。クレジットカードによる登録がなくなると、絶対荒れると思います」

また、こんな意見もある。

「クレジットカードの件もそうですが、"できること"と"できないこと"、そして"やらなくていいこと"を明確にし、Xbox Liveだけのおもしろいサービスを続けてほしいな、と思います」

ジャンルの偏りを心配するユーザーもいた。

「対戦アクション物ばかりではなく、シミュレーションなどほかのジャンルもどんどん出してほしい。ゲームセンターで対戦をやりまくってる人なら現状楽しめると思うけど、そうでない人はいまのXbox Liveに魅力を感じないと思う」

思っていた以上に多かったのが、スポーツゲームを望む声だ。

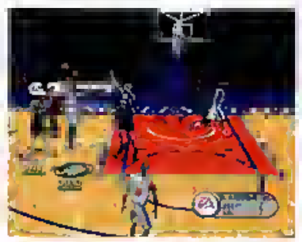
「Live対応でスポーツゲームがちっとも出ないのはなぜですか？ これこそLive向きだと思う。日本のプロ野球やサッカーがむずかしいのであれば、海外リーグのものでもいいので出してほしい」

……以上が代表的な意見となっている。書いている内容は微妙に違うが、ようするにみんなXbox Liveにはものすごく期待しているんだな、と感じた。Xboxだけの独自ネットワークを構築し、ユーザー登録や料金などシステムのすべてを一括管理しているなど、いろんな面で他機種を圧倒している。何かキッカケさえあれば、もっとLiveユーザーが増えそうなのだが。

7月24日に発表されたXbox Liveの新機能&新戦略によって、さらに盛り上がることを期待したい。



↑何かと話題になるクレカ問題。MS自身も課題として取り組んでいるようだ。



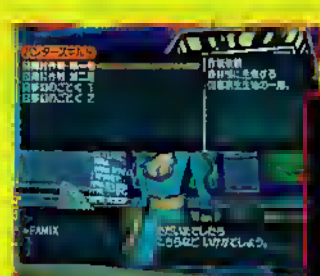
↑去年はたくさんのスポーツゲームが出た(写真はEAの「NBAライブ2002」)。

What's news!? Xbox Liveトピックス

Xbox Live情報に関する、ここ1ヵ月の動きをみてみよう。

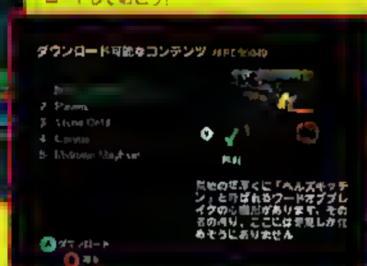
まず「メックアサルト」だが、6月12日と16日の2回にわけてXbox Liveからダウンロードできるコンテンツが登場した。新メック、新マップ、新対戦ルールなど多数用意されている。また今後もいろいろ用意されているというから、「メック」ファンは公式サイトをマメにチェックするといいだろう。

「PSO」では6月26日に新クエストが配信された。「掃討作戦 第一～二号」(殲滅/1～4人用)、「夢幻のごとく 1～2」(殲滅/1～4人用)のふたつだ。



↑4月以降は月イチで新クエストが配信されている「ファンタシースターオンライン」。いつかゲームキューブ版に追い付く？

↓多数の追加コンテンツがダウンロード可能となっている「メックアサルト」。ぜんぶダウンロードしておこう！



Xbox Live対戦の新たな大会形式、決まる！

緊急発表！　前号でちょっと希望した"新たなXbox Live対戦大会"が、少々意外な形で実現しちゃいました！

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	フィールド育成ストラテジー
発売日	発売中（3月20日）	価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー：桜井田雄二郎
ブロック数	30ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	Xbox Live	その他	

Thousand Land

対戦大会のまったく？新しい形！その名も……

Slate Community
スレイトコミュニティ

主催者はキミだ！参加者もキミさ！

"Xbox Live Championship"も幕を下ろし、完全防御スレイトが多くのスレイターの気力を削いだ昨今、それでも『サウザンドランド』を愛して止まないスレイターたちによって仲間内の対戦が日々行われている……。そんな彼らをバックアップしながら『サウザンドランド』の火を絶やさぬ方法はないものか？と前号で嘆いていましたら……。ついに！　フロム・ソフトウェアが立ちあがりました！　フロム・ソフトウェア全面バックアップのその企画の名は、"スレイトコミュニティ"！

これは、スレイター自身が大会の主催者となることをフロム・ソフトウェアに届け出れば、公式ホームページにその大会の告知がなされ、全国のスレイターたちが集合……するはずという、"スレイター自身が作り上げる大会"なのだ。"Xbox Live Championship"とはまたひと味違う、ほのぼのムード大会や、シンプルなスレイト品評会もできてしまうのが強み。詳しくは下記にまとめるが、公式ホームページ（ページ右下参照）にも詳細があるので参照のこと。



サウザンドランド愛好者認定証

ファミ通Xbox特製シリアルナンバー付きオリジナルテレフォンカード

自分主催大会をやってのけたスレイターには上の認定証が。さらに、先着100名の主催者に当編集部オリジナルテレカも贈呈。ナンバー刻印の、世界にただひとつの一品だ！

サポート規定

- "必要事項・大会ルール"（右記参照）を指定すること。
- 大会終了後1週間以内に対戦模様をVHSに落としたビデオテープと報告レポートの提出が可能であること（フロム・ソフトウェア規定のフォーマット有）。
- 開催中に主催者と会うまでに2時間以上要すると思われるため、目安として"一日2時間以上"接続してくださる方。

上記の内容を満たされた方は、"注意事項"（下記参照）をよくお読みになってからEメールにてthousandland@fromsoftware.co.jpまでご連絡ください。大会のお申し込みは、大会開催予定日の10日まえまでにお願いいたします。

注意事項

- 大会ルールを知らずに入ってきたユーザーに対して、必ず説明してください。
- 大会名、合言葉などに非常識な単語は使用しないでください。
- 大会の運営部分に関しては、ご協力できませんのでご了承ください。
- 大会中の事故などの各種トラブルに関しては、フロム・ソフトウェアおよびファミ通Xbox編集部とも、一切の責任を負いませんのでご了承ください。
- 日時が重なった場合は先に連絡いただけた方を優先する場合があります。
- 告知いただいたルールの内容がサポート外であると判断された場合は掲載されない場合がございます。
- 大会終了後は体験レポートと対戦模様をVHSに撮りフロム・ソフトウェアまで提出していただきます。
- VHS、体験レポートは各メディアに配信され、利用されることをご了承ください。

必要事項・大会ルール

- 連絡先（住所・郵便番号・電話番号・メールアドレス）
- 氏名
- 大会名
- サウザンドランド内のニックネーム
- 日時の指定（※開催日まで10日以上あける）
- 開催時期（※最長3日間とする）
- 階級の指定
- 合言葉の指定（※参加者は合言葉をコメント内に記載すること）
- ルールの指定
  - MAPサイズ（？×？以内など）
  - MAP規定（空堀規制、3×3マスの平地を3つ以上含むことなど）
  - パーツ規定（マグマ使用不可など）
  - APO数規定（？匹以内など）
  - TELA規制（？使用不可、一度に1匹までなど）
  - フォース規制（？使用不可、？のみなど）
  - その他の規制（水パーツは滝のみ、対戦より庭自慢に重点を置くなど）

※メールアドレスについては、公表してもよいものをご連絡ください。メールアドレスの公開により生じてしまった不都合などにつきましては、フロム・ソフトウェアおよびファミ通Xbox編集部とも責任を負いかねますので、ご了承ください。

※詳しくは公式ホームページ（http://www.fromsoftware.co.jp/top/soft/1000land/slatecom/）を参照。



金子プロデューサーかく語りき
ここに期待！ Slate Community
スレイトコミュニティ



新たな遊びかたをスレイターの側から

ここでは、金子プロデューサーに"スレイトコミュニティ"に託す思いを語っていただくことに！

＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊

――"スレイトコミュニティ"の主旨を、あらためてお願いします。

金子 いままでXbox Liveでは勝ち負けの対戦ばかりをしてきた……どうしても戦闘目的になってしまい、そのためにある程度の形はできてしまって、眺めるおもしろさが下がってきてしまったのでは……という経緯から、今回、『サウザンドランド』のもうひとつの主眼であった、"自分だけの形（庭）を作る"という方向からテーマを、というのが、"スレイトコミュニティ"の主旨です。

――さまざまなスレイトの見せ合いができれば、ということですね。

金子 そうです。前号でユーザーさん（ファミ通Xbox杯優勝者・SUKA氏）からお話を聞かせていただいたなかで、トラップにどんどんかかっていくと最終的なゴールに行き着き花火が上がる、など、非常にユニークなスレイトができあがっているとのこと。ぜひ、そういったユーザーの皆さんのアイデアというものがつまったスレイトをお互いに見せ合えればな、と。フロム・ソフトウェアとしても、そういうものをできる範囲でサポートしていこうと。

――基本的にはユーザーが主催し、フロム・ソフトウェアはそのサポートに徹するという形でしょうか？

金子 こちらのほうから、ガッチリと形を決めてしまうと、けっきょくその形の範囲でしかできなくなってしまう。それよりは、ユーザーさんそれぞれのコミュニティ……友だちどうしや、Xbox Liveで知り合った方々や……によって、「ここはこうしたらいいんじゃない？」などの取り決めも膨らんでいくはず。それを逆に制限したくない、という点から、ユーザーさん主導、という形に。

――主催するスレイターにどんなことを期待していますか？

金子 形は自由、そして対戦、となりますので、どんなルールができあがるのかが楽しみです。さらに、今後のソフト開発のうえでも「そういう対戦や遊びかたに興味があるのか」という部分をユーザーさんから吸収していければ、つぎの開発につないでいける、とも考えています。さらに前号でも言いましたが、" Championship"を通じてユーザーさんのパワーも感じましたので、そのパワーでどういうものができるのか、見てみたいと思いますね。

――主催者ではなく、大会参加者に期待することは？

金子 いままでの戦闘重視、というスタイルから戦闘に特化してしまうと、使われなかったパーツなどが眠っていると思うんです。それをうまく利用した、こちらの想像もつかないような……たとえば、上空から見下ろすと何かの形に見えるとか……そんな"形"を期待します。

――ユーザー主催大会に、開発者が参加される可能性は？

金子 じつは、実際にいまも開発者がXbox Liveの対戦に潜り込んでいることがあります。正体をバラすとユーザーさんのナマの声が聞けなくなってしまいますので、大っぴらには言いませんが。今後も、そういうおもしろい形ができていけば、私もぜひ見に行きたいと思います。でも、私のニックネームは前号でバラされていますから、今度は別の名前で参加するかも（笑）。

――"スレイトコミュニティ"参加者へのメッセージをお願いします。

金子 ふつうの対戦ゲームと違い、自分のクリエイティブな部分を出し、自分オリジナルの何かを作るといった、ある意味開発に近い部分にちょっと触れられるゲームだと思いますので、そこに自分のセンスを発揮してもらいたい。それによってコミュニティが生まれ、さらに開発者だって生まれるかもしれません。とにかく、自分なりの個性というものをぶつけてほしいな、と思います。



スレイトコミュニティに参加してアツいスレイター魂を見せてくれ！



告知 早くも第1回主催者現る！

"スレイトコミュニティ"の開催は、すでに公式ホームページで告知済み。すると、早くも第1回目の主催希望者が現れた！ 開催概要は下記を参照。ルールは"タイムアタック"。なんか早くも変わりダネ大会の予感。防御一辺倒スレイトは不利かも。この大会の模様は、次号でお伝えする予定だ。スレイター諸君、カド氏に続け！

大会名	Good words cost nothing.
ニックネーム	カド
開催日時	8／1〜3
階級の指定	ポーン
合言葉の指定	タイムアタックします
メールアドレス	kado3@infoseek.to
ルールの指定	とくに制限はなし。

主催者スレイトを対象としたタイムアタックを行ってもらいます。主催者のAPOは全員防御。TELAは使用しません。



新たなコンテンツダウンロードの配信も決定！

久々に"コンテンツダウンロード"更新。右記の内容がラインナップに加わる。7月18日に配信されるのは、"Xbox Live Championship"の優勝者スレイト。8月1日に配信されるのは、去る6月28日に開かれた"Xbox Live Summer Party"内で行われた"Championship"最終大会で使われた各チャンプの使用スレイトだ。

7月18日より配信済み
- 週刊ファミ通杯
- DengekiGAMES杯
- ドリマガ杯
- ファミ通Xbox杯
- フロム・ソフトウェア杯

8月1日より配信予定
- マイクロソフト杯 使用MAP（各優勝者作成の5MAP）

全98本のソフトデータを完全網羅

X DATA BASE

2002年2月22日の立ち上げから数えて，98本ものソフトをリリースしてきたXbox（7月17日発売分まで）。それらすべてのソフトデータを完全網羅！　ゲーム内容からこれまでの軌跡を4ページに圧縮してお届け!!

表の見かた



レビューコメントも追加した充実のデータベース

各ソフトに盛り込んでいる情報は，発売日や価格，発売元といった基本的なものから，5.1chやHDTVといったXboxを象徴する機能の使用状態，および本誌で掲載してきたクロスレビューの得点とコメントなど。これを読めば，どのソフトがどういった内容なのかがわかるというわけ。また掲載ソフトは2003年7月17日までに発売された全98本で，これまでの軌跡を垣間見ることもできる。ちなみに各ソフトはジャンルでまず分類し，そこから発売日の新しい順で載せている。検索がしやすいよう，50音インデックスも下記に掲載。

50音インデックス

タイトル	通し番号	タイトル	通し番号
Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	32	DOUBLE·S.T.E.A.L	34
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	89	DINO CRISIS 3	44
ESPN NBA2 Night 2002	87	鉄騎	27
Innocent Tears	67	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	78
梅沢由香里の囲碁セミナー	95	DEAD OR ALIVE3	14
エアフォースデルタII	42	デッド トゥ ライツ	49
エクスチェイサー	64	テトリスワールド	93
SSXトリッキー	85	テネレッツァ	65
エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る！	94	天空·Tenku· Freestyle Snowboarding	91
NBAライブ2002	88	峠R	70
F1 2002	75	トライアングル・アゲイン	51
エンジェリック・コンサート	46	トライアングル・アゲイン2	48
エンター ザ マトリックス	15	ドリホー	50
オールスターベースボール2003	80	中島哲也のオセロセミナー	97
O・TO・GI～御伽～	20	2002 FIFA ワールドカップ	84
格闘超人	11	N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment	58
CAPCOM VS. SNK2 EO	05	ねずみくす	55
ガンヴァルキリー	40	ノックアウトキング2002	86
カンタムレッドシフト 超高速空間バトルレース	71	信長の野望・嵐世記	63
カンフー パニック	16	ハイパースポーツ2002 WINTER	90
機甲兵団J-PHOENIX＋	22	バットマン：ダークトゥモロー	45
C.A.T～サイバーアタックチーム～	56	パンツァードラグーン オルタ	37
ギャラクシーエンジェル	59	ビストロ・きゅーぴっと	62
クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー	23	ヒットマン：サイレントアサシン	43
CRAZY TAXI 3 High Roller	28	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	07
紅の海 Crimson Sea	19	ファントムクラッシュ	30
幻魔 鬼武者	53	FATAL FRAME －零 SPECIAL EDITION－	47
サイレントヒル2 最期の詩	54	ブチコプター	31
サウザンドランド -Thousand Land-	03	フライトアカデミー	61
THE HOUSE OF THE DEAD III	35	ブラッディロア エクストリーム	09
THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	82	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	21
サ・ワイルド・リングス	17	BraveKnight ～リーヴェラント英雄伝～	60
斬 歌舞伎	13	Project Gotham:World Street Racer	76
JSRF ジェットセットラジオ フューチャー	33	HALO	39
式神の城	41	MARVEL VS.CAPCOM2 New Age Of Heroes	12
式神の城 EVOLUTION 紅/藍	36	MAXIMUM CHASE	26
実況ワールドサッカー2002	83	マジデスファイト	29
Jockey's Road	68	マズル フラッシュ	04
真・三國無双2	25	マッドダッシュ レーシング	74
信長麻雀	92	ミストIII エグザイル	52
真・女神転生NINE スタンドアローン版	66	叢－MURAKUMO－	38
頭脳対戦ライブ	08	METAL DUNGEON	69
SPIDER-MAN	18	メック アサルト	02
segaGT 2002	72	MotoGP URT2 Online Challenge	01
ソウルキャリバーII	10	米長邦雄の将棋セミナー	98
大戦略VII	57	ラリースポーツ・チャレンジ	73
高橋純子の麻雀セミナー	96	レイクマスターズ	77
WWE RAW	24	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	81
WTA Tour Tennis Pro Evolution	79	Whacked!（ワックド！）ギリギリ！乱闘パーティーテレビ！	06

※1＝Xboxシステムリンクケーブル対応。オンライン時最大16人プレイ。／※2＝オンライン時最大8人プレイ。／※3＝Xboxシステムリンクケーブル対応。／※4＝Xbox Liveスターターキット同梱。「ファンタシースターオンライン～」のみUSBキーボード対応。オンライン有料（月額600円）

Xbox Live対応

Online 8本

ネットワークに接続することで，日本，および世界の人々とプレイすることができるこのジャンル。オフラインでは味わえない"楽しさ"がここにある。

01 MotoGP URT2 Online Challenge

発 2003年7月17日　価 6800円　レビュー得点 30
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人　ブ 193以上



紹介 MotoGPのデータをもとに，すべてを実名で仕上げたバイクレース。世界中の人との対戦も可。

レビュー バイクとレースの雰囲気が非常によく体感できる。オンライン対戦を含め，手軽に楽しめて，それでいて奥が深い。非常に完成度の高い作品。（相沢）

02 メック アサルト

発 2003年6月12日　価 6800円　レビュー得点 33
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 2人　ブ 9以上



紹介 ミッションクリアー型のアクションシューティング。世界のプレイヤーと対戦もできる。

レビュー この手のゲームは操作が複雑になりがちだが，本作はチュートリアルもあって操作も簡単。ロボットを操縦する楽しさや破壊の爽快感が味わえる。（内沢）

03 サウザンドランド -Thousand Land-

発 2003年3月20日　価 6800円　レビュー得点 32
メ フロム・ソフトウェア
5.1ch CD HD 2人　ブ 30以上



紹介 150以上のパーツやアイテムを組み合わせて陣地を作り，相手と戦う育成シミュレーション。

レビュー オフラインでチマチマとマップを強化＆ユニットを学習させる楽しさと，オンラインでそれを披露＆バトルさせる楽しさに感動必至でございます。（田川）

04 マズル フラッシュ

発 2003年2月27日　価 6800円　レビュー得点 33
メ マーベラスインタラクティブ
5.1ch CD HD 1人　ブ 3



紹介 単独で武装テロ集団の待つ敵地に潜入し，ミッションクリアーするサバイバルアクション。

レビュー ひとり用は難易度が高くストイックだが，オンライン対戦は誰でも参加できてとても楽しい。ボイスチャットの必然もあってよく考えられている。（相沢）

05 CAPCOM VS. SNK2 EO

発 2003年1月16日　価 4800円　レビュー得点 32
メ カプコン
5.1ch CD HD 2人　ブ 4以上



紹介 カプコンとSNKのゲームキャラ48人が登場する格闘アクション。アーケードからの移植作。

レビュー もう格闘にはついていけないと思っていましたが，EO-ISMのおかげで仕事を忘れて楽しめました。そつのない作りに脈々と流れる年輪を感じます。（田川）

06 Whacked!（ワックド！）ギリギリ！乱闘パーティーテレビ！

発 2003年1月16日　価 4800円　レビュー得点 28
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人　ブ 4

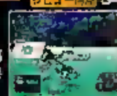


紹介 6種類のゲームが楽しめるハチャメチャバトルアクション。海外プレイヤーとの対戦も可能。

レビュー ルールは単純，キャラは6本への配慮ゼロですが，ハイテンポなゲーム展開と丁寧なローカライズで帳消し。馬鹿げたノリの洋ゲーファンは必携。（戸塚）

07 ファンタシースターオンライン エピソード1&2

発 2003年1月16日　価 ――　レビュー得点 34
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人　ブ 95以上

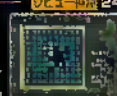


紹介 最大4人までのパーティーを編成し，自動生成ダンジョンを探索するネットワークRPG。

レビュー 5.1chならではの臨場感は○。最大のポイントはボイスチャット機能が搭載されたこと。"声を出して行動する"という遊びかたはおもしろい。（アルノ）

08 頭脳対戦ライブ

発 2003年1月16日　価 ――　レビュー得点 24
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人　ブ 4



紹介 オセロ，麻雀，将棋，囲碁など，おなじみのテーブルゲームをオンラインで楽しむことができる。

レビュー ボイスチャットのデモソフトとして，友だちと遊ぶぶんには申し分ない。だが，個々のテーブルゲームとしてみると完成度が高いとは言いがたい。（相沢）

アクション

Action 26本

手軽に誰でも楽しめるのが魅力の定番ジャンルで，最大の発売本数を誇る。格闘アクションを始めにまとめ，そのあと通常アクションを掲載している。

09 ブラッディロア エクストリーム

発 2003年7月17日　価 6800円　レビュー得点 26
メ ハドソン
5.1ch CD HD 2人　ブ 8



紹介 ハドソンが贈る格闘アクション。獣人へ変身することで一発逆転が可能な獣化システムがウリ。

レビュー 凝った演出，攻防の駆け引きなどしっかり丁寧に作られている標準な作品。獣化システムによる一発逆転もあり格闘ゲームとしては楽しい出来。（内沢）

10 ソウルキャリバーII
発 2003年3月27日 価 6800円 レビュー得点 37
メ ナムコ
5.1ch CD HD 2人 フ 9

紹介 3D武器対戦格闘でアーケードからの移植作。Xboxだけのゲストキャラはアメコミのスポーン。
レビュー 凄まじいまでの完成度とこだわりを感じますな～。流麗なモーション、小気味よい操作感、スキのない各種モード。文句のつけようがありません。(田川)

11 格闘超人 ※5
発 2003年1月1日 価 6800円 レビュー得点 30
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 2人 フ 10

紹介 総勢12名のキャラクターが格闘トーナメントでぶつかり合う。Xboxオリジナルの対戦格闘。
レビュー 「敵を浮かせて一生懸命練習したコンボを決めて最高!」というジャンルの方向性に違和感がなければ、極め甲斐のあるゲームだと思います。(戸塚)

12 MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes ※5
発 2002年9月19日 価 6800円 レビュー得点 32
メ カプコン
5.1ch CD HD 2人 フ 6

紹介 カプコンキャラとアメコミヒーローが3対3で闘う。アーケードからの移植格闘アクション。
レビュー Xboxで最高のクオリティーの2次元格闘ゲームで遊べてハッピー。3対3のタッグチームバトルもしっかりしていて気持ちよくプレイできる。(アルノ)

13 斬 歌舞伎
発 2002年2月28日 価 6800円 レビュー得点 26
メ 元気
5.1ch CD HD 4人 フ 6

紹介 江戸時代を舞台に、歌舞伎役者たちが異種争いを行う奇妙なテイスト満載の格闘アクション。
レビュー 間合いの妙や駆け引きのおもしろさを追及してほしいんだろうけど……。役者のかっこよさもおじさんのかっこ悪さも全部表現している、というか。(田川)

14 DEAD OR ALIVE 3 ※6
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 34
メ テクモ
5.1ch CD HD 4人 フ 5

紹介 打・投・極の3すくみやデンジャーゾーンなど、独創的なシステムが特徴の人気格闘。
レビュー 気持ちいいのひとこと。連続技がサクサクと決まる爽快感、それを増幅させる効果音など。オーソドックスだが完成度は高く、こだわりのある作り。(内沢)

15 エンター ザ マトリックス
発 2003年6月18日 価 6800円 レビュー得点 32
メ バンダイ
5.1ch CD HD 1人 フ 12

紹介 大ヒットを記録した、映画「マトリックス リローデッド」と同一の世界が舞台の外伝的作品。
レビュー 一部カメラワークの不自由さを感じるがアクションゲームとしての融通の利き具合はなかなか。攻略性の高い戦闘シーンが流れを引き締めている。(戸塚)

16 カンフー パニック
発 2003年5月29日 価 5500円 レビュー得点 28
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人 フ 8

紹介 アクションスターが映画のセットを舞台に大乱闘。名作映画のパロディーシーンも収録。
レビュー ステージのギミックや各キャラのモーションなど技術的にレベルの高さがうかがえるが、それが爽快感やおもしろさに昇華できてないのがツライ。(田川)

17 ザ・ワイルド・リングス
発 2003年4月10日 価 6800円 レビュー得点 27
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人 フ 15

紹介 プロレス、柔術、相撲など11種類の格闘技と100人の格闘家が登場。独自の選手作成も可能。
レビュー はしばしに往年の非実名系プロレスゲームの名作のテイストを感じさせる。とても丁寧な作り。水準以上にまとまっているが、演出などは地味め。(相沢)

18 SPIDER-MAN
発 2003年2月13日 価 6800円 レビュー得点 30
メ カプコン
5.1ch CD HD 1人 フ 7以上

紹介 劇場版「SPIDER-MAN」を完全再現。多彩なアクションを駆使して、ニューヨークの平和を守る。
レビュー 各シチュエーションでクモ男を操作しているだけで楽しめます。登場人物が日本語で喋るのは、洋画を吹き替え版で観る派としてはうれしい仕様。(戸塚)

19 [illegible]の海 Crimson Sea
発 2002年12月12日 価 6800円 レビュー得点 34
メ コーエー
5.1ch CD HD 1人 フ 20以上

紹介 おびただしい数のエネミーを片っ端から退治。与えられたミッションをクリアーしていく。
レビュー もはやコーエーさんのお家芸となった"COMBO"打撃の爽快アクション。ときおり感じるマップの不親切さと操作法さえ克服すればチリバツです。(田川)

20 O・TO・GI～御伽～
発 2002年12月12日 価 6800円 レビュー得点 32
メ フロム・ソフトウェア
5.1ch CD HD 1人 フ 12以上

紹介 死を操る能力を持つ主人公となって魔の力"孤斬"を使い、平安の世を乱す妖鬼討伐を行う。
レビュー ビジュアル、サウンドともにセンスがいい。操作もレスポンスがよく爽快。迷子になりがちだが、フロムならではのいい意味での手応えかと。(相沢)

21 ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
発 2002年12月12日 価 6800円 レビュー得点 31
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 1人 フ 20

紹介 "一時停止"や"巻き戻し"などビデオのような時間操作をしながらステージクリアーを目指す。
レビュー 手作り風造形美に満ちているが「声高に主張はしないけど気づいてほしい」というゲームのスタンスをどう捉えるかで、評価は分かれるでしょう。(戸塚)

22 機甲兵団J-PHOENIX＋ ※7
発 2002年12月5日 価 6800円 レビュー得点 27
メ タカラ
5.1ch CD HD 2人 フ 18

紹介 全身16ヵ所、260種類以上のパーツでカスタマイズできるロボットを操って敵と戦っていく。
レビュー ミッションをクリアーしていくのはおもしろくなくはないけど。3D空間の可能性をうまく利用したシステムになっていればもっと楽しかったはず。(内沢)

23 クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔人パワー
発 2002年10月24日 価 4800円 レビュー得点 30
メ コナミ
5.1ch CD HD 2人 フ 18

紹介 PS2で好評を博した3Dアクションの移植作。多彩なアクションと豊富なステージが特徴の1作。
レビュー これまでのシリーズを踏襲した、安心して遊べるアクションゲームでございます。でも逆にいえばいつもどーりのマンネリムードも否めないかと。(田川)

24 WWE RAW ※8
発 2002年10月3日 価 7800円 レビュー得点 28
メ KADOKAWA
5.1ch CD HD 4人 フ 9以上

紹介 入場シーンや雰囲気などの演出にこだわりWWEを忠実に再現。全46人の選手が登場する。
レビュー 知らなくてもWWE自体が過激で何でもアリ的な部分があるのでけっこう楽しめる。開発は「UFC」で定評のあるアンカーだけにきめ細かい。(相沢)

25 真・三國無双2
発 2002年9月26日 価 6800円 レビュー得点 33
メ コーエー
5.1ch CD HD 2人 フ 15以上

紹介 三国時代の武将となり、群がる兵士をなぎ倒していく。Xbox版では護衛兵システムを改良。
レビュー まさに爽快のひとこと。それでいて進路のとりかたに戦略性が問われたりしてバランスいいっすねえ。いい感じでコーエーらしさが昇華した名作。(田川)

26 MAXIMUM CHASE
発 2002年9月26日 価 6800円 レビュー得点 31
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 1人 フ 302以上

紹介 追われる敵から逃げるモードと追撃に銃で応戦するモードが交互に展開するカーアクション。
レビュー 新世代「チェイスHQ」だね。ガンファイトは比較的退屈だが、ハリウッド映画のようなカーチェイスを楽しめるモードはホントにおもしろい。(アルノ)

27 鉄騎 ※9
発 2002年9月12日 価 19800円 レビュー得点 37
メ カプコン
5.1ch CD HD 1人 フ 28

紹介 専用の巨大コントローラーを駆使して、人型機動兵器VTを操縦。数々のミッションに挑む。
レビュー 多分採算度外視で作ったコントローラーを使うバカバカしさ、それに見合った内容とこだわり。昨今のゲームに与えた衝撃は歴史的価値がある。(相沢)

28 CRAZY TAXI 3 High Roller
発 2002年7月25日 価 6800円 レビュー得点 33
メ セガ
5.1ch CD HD 1人 フ 4以上

紹介 広大な街をタクシーの運転手となって疾走し、客を目的地まで運ぶ、人気カーアクション。
レビュー 前作と比較すると大きな変化はないが、いままでどおりシンプルで楽しい。多彩なミニゲーム集もやり込めるし。集大成のような「クレタク」。(アルノ)

29 マジデスファイト ※10
発 2002年7月4日 価 6800円 レビュー得点 18
メ TAKUYO
5.1ch CD HD 4人 フ 8

紹介 投げたパワーマテリアルが敵の近くで爆発するように計算して攻撃するシンプルアクション。
レビュー 専門学校生の卒業制作にも似た既視感はルールや操作性にも表れていますなぁ。戦術を練るにはザックリしすぎ、感覚的に遊ぶには爽快感不足。(田川)

30 ファントムクラッシュ
発 2002年6月20日 価 6800円 レビュー得点 32
メ 元気
5.1ch CD HD 4人 フ 13

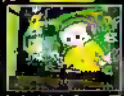
紹介 戦闘用機動兵器"スクービー"を操りバトルに参戦。カスタマイズしていきながら優勝を目指す。
レビュー ロボ操縦とカスタマイズなどのキーワードにビビる必要なし。軽いゲーマーでも目的を持って長時間楽しめるつくり。複数用にもフル活用できます。(戸塚)

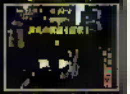
31 ブチコプター
発 2002年5月30日 価 6800円 レビュー得点 24
メ アクアシステム
5.1ch CD HD 1人 フ 31

紹介 ミニチュアヘリを操縦して、星100個を集めたり、罠をかわしてゴールを目指したりする。
レビュー 2本のアナログスティックを使った操作はラジコンのプロポに近く、難しいが雰囲気がよく出ている。地味で万人向けでもないがけっこう楽しめた。(相沢)

32 Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT
発 2002年4月18日 価 6800円 レビュー得点 29
メ カプコン
5.1ch CD HD 2人 フ 7以上

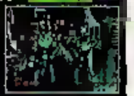
紹介 格闘技大会UFCを再現。打撃の攻防以外に一瞬で勝敗が決まる関節技の掛け合いも楽しめる。
レビュー UFCを完璧にゲーム化。ルールは"なんでもアリ"で一発逆転は珍しくない。モードも多彩だし、自キャラを作成できるモードはよくできている。(アルノ)

33 JSRF ジェットセットラジオ フューチャー
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 36
メ セガ
5.1ch CD HD 4人 フ 9以上

紹介 インラインスケートを履いて架空の都市を疾走し、敵や建物にグラフィティを描いていく。
レビュー アクションやレースとしての楽しさはもちろん、頭を使うパズル的な楽しさもが詰まった作品。こだわったデザインで構成もよく練られている。(内沢)

34 DOUBLE S.T.E.A.L ※11
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 31
メ BUNKASHA GAMES
5.1ch CD HD 1人 フ 4

紹介 何にぶつかってもオーケーな街中で、物資運送やクルマ破壊といった任務を遂行していく。
レビュー クルマのぶつかった感触、動作の挙動に不自然さを抱かせない技術力は感嘆に値する。ゲーム内容がしっかりしているだけに、やりこむ気力が必要。(石井)

シューティング
Shooting 8本

単純ルールと爽快感からか、「パンツァードラグーン オルタ」、「HALO」が代表するように売れ行き、および評価の高いソフトが多いジャンルがこれ。

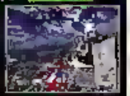
35 THE HOUSE OF THE DEAD III ※12
発 2003年1月30日 価 6800円 レビュー得点 32
メ セガ
5.1ch CD HD 2人 フ 8

紹介 人気ガンシューティングの3作目で、ガンがショットガンに変更。前作「2」も完全収録。
レビュー 前作から表現力は大幅にアップし、難易度は低くなったが、爽快さは変わらない。ワウの職人芸、B級映画ノリの演出など何も考えずに楽しめる。(相沢)

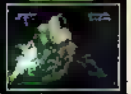
36 式神の城 EVOLUTION 紅/藍 ※13
発 2002年12月19日 価 6800円 レビュー得点 26
メ キッズステーション
5.1ch CD HD 2人 フ 95以上

紹介 敵配置や攻撃パターンなどを変更したEVOLUTIONモードを追加。特典CD違いの2種類を発売。
レビュー シューティングとしての完成度が高く、エヴォリューションモードも挑戦的でグー。そのうえ主人公たちそれぞれのストーリーも興味深い。(田川)

37 パンツァードラグーン オルタ ※14
発 2002年12月19日 価 6800円 レビュー得点 38
メ セガ
5.1ch CD HD 1人 フ 8

紹介 3形態に変化するドラゴンを操り、360度全方向に視点を切り替えながら敵を迎撃していく。
レビュー 音とグラフィックは過去の作品と比べものにならない。また、新しい世界観とストーリー展開は心拍が上まるほど美しい。ひと言で言えば、傑作。(アルノ)

38 [illegible]-MURAKUMO ※15
発 2002年7月25日 価 6800円 レビュー得点 30
メ フロム・ソフトウェア
5.1ch CD HD 1人 フ HDDで記録

紹介 暴走飛行型戦闘メカと都市上空でハイスピードバトル。都市防衛と、その真相追及にあたる。
レビュー レースゲームっぽいムードの濃いシューティングの印象が強いんですが、けっきょくのところ"追いかけっこ"以上のものを見出せなかった気が……。(田川)

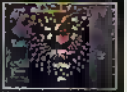
39 HALO ※16
発 2002年4月25日 価 6800円 レビュー得点 37
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人 フ 2800

紹介 武器や乗り物を駆使して、異生物を倒していく1人称視点のシューティングアドベンチャー。
レビュー キャラやマップなど改善希望点はいくつかあるが、それでもこのゲームのおもしろさや完成度、そして新しさが出色であることは疑いようがない。(相沢)

40 ガンヴァルキリー
発 2002年3月21日 価 6800円 レビュー得点 33
メ セガ
5.1ch CD HD 1人 フ 8

紹介 ふたつのアナログスティックを使い、3D空間を飛びまわりながらステージクリアーを目指す。
レビュー 少しずつ上達していくのが実感できる奥深い操作系統と、投げ出したくなる寸前で先が見えてくるミッションのさじ加減がツボにはまりました。(戸塚)

※5＝ファイティングスティックEX対応／※6＝DEAD OR ALIVE 3スティック対応／※7＝初回限定版：大河原邦男バージョン／※8＝初回限定版：12800円／※9＝鉄騎専用コントローラー同梱／※10＝ファイティングスティックEX対応／※11＝360モデナレーシングホイール対応／※12＝Beretta 92FSライトガン対応／※13＝ファイティングスティックEX対応／※14＝16：9ワイドTV対応、初回限定版：音楽CD同梱／※15＝トップガン フォックス2プロ対応／※16＝Xboxシステムリンクケーブル対応

41 式神の城 ※17
発 2002年3月14日 価 5800円 レビュー得点 28
メ キッズステーション
5.1ch CD HD 2人 プ 210



紹介 他ゲームから引き継いだ世界観と完成度の高いシステムが特徴のアーケードからの移植作。

レビュー 現役バリバリのオヤジには絶望的な難易度でありながら遊び続けさせたのは、きっとステージ構成の妙とターム の短さがよかったのかと。(田川)

42 エアフォースデルタII
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 25
メ コナミ
5.1ch CD HD 1人 プ 13



紹介 世界大戦の中、統合軍空軍のため軍用機を操りさまざまなミッションをクリアーしていく。

レビュー オーソドックスな3Dシューティングで安心して楽しめるが、各機体に耐久力以外の違いがさほどなく、ゲームならではの派手さもほしかった。(石井)

アドベンチャー
Adventure 13本
アクション要素の強いものも数多く発売されているが、ストーリー重視となるその作りから、ゲームの世界に没頭できるのが特徴といえるジャンルだ。

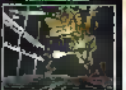
43 ヒットマン：サイレントアサシン
発 2003年7月3日 価 6800円 レビュー得点 34
メ アイドス・インタラクティブ
5.1ch CD HD 1人 プ 32



紹介 伝説の殺し屋を操り、単身敵地に潜入。密かにターゲットの命を消し去る任務を遂行する。

レビュー 自由度が高く、ステージごとにクリアー法が何通りもあるので試行錯誤のプレイは必須だが、そこが楽しい。難易度や操作性は欧米版より向上。(相沢)

44 DINO CRISIS 3
発 2003年6月26日 価 6800円 レビュー得点 32
メ カプコン
5.1ch CD HD 1人 プ 4以上



紹介 広大な宇宙船を舞台に、人間と謎の恐竜との戦いが描かれた、人気シリーズの第3弾。

レビュー グラフィックの質の高さには脱帽。ストーリー構成も映画を見ているような精度で、展開が気になってプレイしてしまう。アクション性は高い。(内沢)

45 バットマン：ダークトゥモロー
発 2003年3月20日 価 6800円 レビュー得点 20
メ コトブキシステム
5.1ch CD HD 1人 プ 3以上



紹介 人気アメコミをオリジナルストーリーでゲーム化。特有のアイテムを使ったアクションも健在。

レビュー ひと昔まえのアクションゲームな感触。操作系もカメラの視点もこなれてないし、アクションならではの爽快感もほとんどナシ。忍耐育成ソフト。(田川)

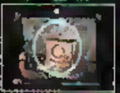
46 エンジェリック・コンサート ※18
発 2003年3月13日 価 6800円 レビュー得点 25
メ サクセス
5.1ch CD HD 1人 プ 8



紹介 魔法演奏楽器を操る少年カウジーと魔女見習いのサフィが、歌のコンクール優勝を目指す物語。

レビュー 単なる"ADV風育ゲー"にとどまらず、ルート分岐やロジックパズル要素もあったりするので、パッと見の印象以上に遊び甲斐があります。(戸塚)

47 FATAL FRAME －零 SPECIAL EDITION－
発 2003年2月6日 価 6800円 レビュー得点 34
メ テクモ
5.1ch CD HD 1人 プ 5以上



紹介 失踪した兄の消息を求め、単身氷室邸内に侵入し、手がかりを求める。ホラー仕立ての内容。

レビュー 日本のホラーらしい雰囲気と恐怖が音と映像、振動でどんどん迫ってくる。完成度の高いホラーアクションとして、5.1chのプレイを推奨する。(相沢)

48 トライアングル・アゲイン2
発 2002年12月19日 価 6800円 レビュー得点 27
メ キキ
5.1ch CD HD 1人 プ 11



紹介 音楽とアニメーションを融合させたミュージックADV。芸能界入りした灯の行く末が語られる。

レビュー シナリオもエンディングも大幅にパワーアップしたおかげで、ストーリーもよりおもしろくなった。1作目をプレイした人ならやる価値がある。(アルノ)

49 デッド トゥ ライツ ※19
発 2002年11月28日 価 6800円 レビュー得点 32
メ ナムコ
5.1ch CD HD 1人 プ 10



紹介 格闘と射撃のスペシャリストである主人公を操り、単身悪の組織に挑むアクションADV。

レビュー シチュエーションごとに凝ったゲームが登場しつつも、ハードアクションとしてのメインストリームっぽさをはずさない仕上がりはさすがナムコ。(田川)

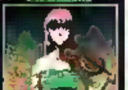
50 ドリホー
発 2002年11月28日 価 6800円 レビュー得点 27
メ ハイウェイスター
5.1ch CD HD 1人 プ 170



紹介 ドリルで穴を掘り失われた遺跡の発見・探索に挑む。ハンマーで行う敵との戦闘はアクション。

レビュー 新感覚の穴掘りゲーム。フルポリゴンで表現された地中の世界を掘り進むのは新鮮で気持ちいい。ドリルを回すときの振動機能もグー。(アルノ)

51 トライアングル・アゲイン ※20
発 2002年6月27日 価 6800円 レビュー得点 27
メ キキ
5.1ch CD HD 1人 プ 10



紹介 音楽業界を舞台にしたミュージックADV。スターへの道を歩むひとりの少女の姿が描かれる。

レビュー 若干セリフがクサく、何度もプレイしないと理解できない部分があったりしますが、ワンプレイがサクッとできるから一粒で何度もおいしいかも。(田川)

52 ミストIII エグザイル ※21
発 2002年5月2日 価 6800円 レビュー得点 29
メ キッズステーション
5.1ch CD HD 1人 プ 150



紹介 フルCGの世界を動き回り、さまざまな謎を解き明かしていく人気シリーズ。PCからの移植。

レビュー 独自の世界表現は圧巻。フィールド全体を使ったパズル要素は不条理だが不親切ではないので、時間とすなおな気持ちがあれば何とかなるかと。(戸塚)

53 幻魔 鬼武者
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 31
メ カプコン
5.1ch CD HD 1人 プ 5



紹介 PS2の「鬼武者」に霊魂や3段斬りといったシステムを導入して難易度を上げた移植作。

レビュー 「幻魔」誕生の理由のひとつに、前作で妥協したところもあると聞いていたが、プレイしてその意味がわかった。これこそ本当の【鬼武者】では？(相沢)

54 サイレントヒル2 最期の詩
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 33
メ コナミ
5.1ch CD HD 1人 プ 13



紹介 亡き妻から差し出された手紙の謎を解明するため、異形の生物に支配された故郷を探索する。

レビュー 最初の「ギャー」まで時間かかるけど、並の怖さじゃないですな。音といいグラフィックといい、イヤ～ンな部分をピンポイントで責めてきます。(田川)

55 ねずみくす
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 19
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 1人 プ 最大28



紹介 家ねずみのアポロたちを操作して、フィールド上に隠れたよそ者ねずみを捜し出していく。

レビュー しらみ潰しに部屋を移動してネズミを捜すだけというかくれんぼ的作品。フラグ立て感たっぷりのアドベンチャー。評価すべき部分もあるが……。(内沢)

シミュレーション
Simulation 8本
綿密に戦略や計画を練って楽しむのがこのジャンル。ただ、Xboxを象徴してか、美少女ものが過半数を占めている。ハード性能を活かした意欲作も。

56 C.A.T～サイバーアタックチーム～
発 2003年6月26日 価 6800円 レビュー得点 26
メ メティックス
5.1ch CD HD 1人 プ 9



紹介 全10話からなる物語。ADVパートで物語が展開し、SLGパートで敵との戦闘を行っていく。

レビュー "世界の終末"をベースに、戦闘美少女たちの健気さ・はかなさが効果的に表現される各場面の演出は見事。ギャルゲーとしての水準は高め。(戸塚)

57 大戦略VII ※22
発 2003年5月29日 価 6800円 レビュー得点 30
メ クールキッズ
5.1ch CD HD 4人 プ 35以上



紹介 PCから移植した戦略シミュレーション。グラフィックや思考ルーチンを一新。新モードも追加。

レビュー 細かい不満はあるものの、非常に完成度が高く、オリジナル版よりいいくらい。画面は見やすいうえに美しく、思考も速いし、ボリュームもある。(相沢)

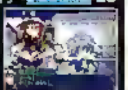
58 N.U.D.@ Natural Ultimate Digital Experiment ※23
発 2003年4月24日 価 6800円 レビュー得点 29
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 1人 プ 246



紹介 実際に声を使ってコミュニケーションを図り、少女型のロボットに言葉を教えていく。

レビュー 言葉を覚えこませる序盤のめんどくささを越えると飛躍的におもしろくなりますわ。機械が徐々に生命を吹き込まれていく過程がよく出ています。(田川)

59 ギャラクシーエンジェル
発 2003年1月23日 価 6800円 レビュー得点 26
メ ブロッコリー
5.1ch CD HD 1人 プ 33



紹介 アニメや小説など幅広く展開する同名タイトルをゲーム化。5人の少女と自軍の勝利を目指す。

レビュー 大宇宙で恋愛を満喫できるこのソフト。シナリオの展開にはハマれないが、3つのモードによるシチュエーションのバリエーションはいい感じ。(アルノ)

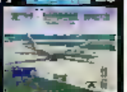
60 [illegible]
発 2002年9月26日 価 6800円 レビュー得点 28
メ パンサーソフトウェア
5.1ch CD HD 1人 プ 11



紹介 女の子たちとの恋愛にいそしみながら、一人前の騎士になるためさまざまな修行をこなす。

レビュー 無難にまとまってはいます。典型的なゲーム展開の中にもハッとするイベントや台詞がたまにあるので、ジャンル特有のノリと絵柄になじめれば。(戸塚)

81 フライトアカデミー ※24
発 2002年8月29日 価 6800円 レビュー得点 26
メ アクアシステム
5.1ch CD HD 1人 プ 4以上



紹介 パイロットを目指しフライト教習に挑む。小型機から始まり、最終的には大型旅客機を目指す。

レビュー 訓練が長いうえ、実習が始まっても滑走路を走るだけ。しかも怒られてばかり。決して万人向けではないが、飛行機に興味がある人ならば。(相沢)

82 [illegible] ※25
発 2002年6月13日 価 5800円 レビュー得点 26
メ サクセス
5.1ch CD HD 1人 プ 8以上



紹介 レストラン経営と女の子たちとの恋愛を同時に進める、一風変わった恋愛シミュレーション。

レビュー 入れ込めるヒロインがいるかがカギ。レストラン経営はすぐなじめます。会話テキストの量は不自然なまでに微妙な女性声優陣の表現力でカバー。(戸塚)

63 信長の野望・嵐世記
発 2002年2月22日 価 9800円 レビュー得点 29
メ コーエー
5.1ch CD HD 1人 プ 326



紹介 シリーズ初の3Dリアルタイム性を導入した、コーエー定番の人気歴史シミュレーション。

レビュー もっとも驚いたのは「信長」らしくない3D化されたリアルタイム合戦シーン。箱庭のようで、とくに攻城戦はチマチマとかわいくて必見だ。(相沢)

RPG
RolePlaying 6本
昔から人気・定番タイトルといえるジャンルだが、Xboxでの発売数は少なめ。しかしながらオリジナルタイトルがそのほとんどを占めているのも事実だ。

64 エクスチェイサー
発 2003年5月22日 価 6800円 レビュー得点 27
メ アイティアファクトリー
5.1ch CD HD 4人 プ 16



紹介 4人同時プレイ可能なステージクリアー型のアクションRPG。5つの職業、20キャラを用意。

レビュー 「ガントレット」風。多人数で遊ぶと盛り上がる。キャラを自分好みにカスタマイズする楽しみはあるが、肝心の爽快さは無く冗長気味な部分も。(内沢)

65 テネレッツァ
発 2003年1月30日 価 6800円 レビュー得点 30
メ アクアプラス
5.1ch CD HD 1人 プ 20



紹介 魔法少女と妖精が織りなすハチャメチャRPG。ハートウォーミングなストーリーが展開される。

レビュー 最近の3Dゲームはシチュエーションの表現に長けたものばかりで……と嘆いている、ちょっと昔気質なRPGゲームファンにオススメ。(戸塚)

66 真・女神転生NINE スタンドアローン版 ※26
発 2002年12月5日 価 7800円 レビュー得点 31
メ アトラス
5.1ch CD HD 1人 プ 168



紹介 荒廃した未来に創られた仮想空間のデバッカーとなり、事件解決に臨む。合体システムは健在。

レビュー 序盤は仲魔を集いやすく、またその交渉が難しくも心地よい。RTS戦闘はこれ単体で1本のゲームができそうなぐらい戦略的で完成度が高い。(相沢)

67 Innocent Tears ※27
発 2002年12月5日 価 6800円 レビュー得点 26
メ 開発/グローバル・A・エンタテイメント
5.1ch CD HD 1人 プ 4



紹介 天使と人間の戦いによって廃墟となった東京を舞台に、堕天使の主人公が天使たちと戦う。

レビュー ロード画面の多さと演出のシンプルさ、美しいグラフィックとかが見当たらないのはX。でも、ストーリー展開、不思議な雰囲気は魅力的かも。(アルノ)

68 Jockey's Road
発 2002年10月10日 価 6800円 レビュー得点 30
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 1人 プ 555



紹介 左右のアナログスティックをムチに見立てた操作方法で騎乗し、新人ジョッキーを育てていく。

レビュー 馬の位置取りやスパートのタイミングなど、想像以上にリアルな騎手体験ができる。ストーリーはベタながら妙な味があって好感が持てます。(田川)

69 METAL DUNGEON
発 2002年2月28日 価 6800円 レビュー得点 24
メ パンサーソフトウェア
5.1ch CD HD 1人 プ 7



紹介 ひたすらレベルアップとアイテム収集をして地下100階を目指すダンジョン探索型RPG。

レビュー とことん自分の世界に浸れるのが魅力。控えめなドラマ性、オーソドックスな敵キャラデザインもその一環だろうけど、全体的にストイックすぎ。(戸塚)

※17＝ファイティングスティックEX対応／※18＝スペシャルボックス：8800円／※19＝ドルビー5ch対応／※20＝カラオケCD同梱／※21＝プレミアムBOX：9800円／※22＝ワールドタンクミュージアムシークレットフィギュア同梱／※23＝Xboxボイスコミュニケータ同梱／※24＝トップガン フォックス2プロ対応／※25＝ときどきレシピBOX：9800円／※26＝デラックスパック：12800円／※27＝限定版：9800円

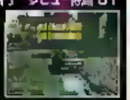
レース
Racing 7本
F1やラリーといったクルマを題材にしたリアルなものが多いこのジャンル。こだわりのディテールとハイスピードなバトルが楽しめるものばかりだ。

70 峠R ※28
発 2002年12月12日 価 6800円 レビュー得点 26
メ アトラス
5.1ch CD HD 2人 プ 12

紹介 アップダウンに富んだ峠を舞台に、攻める走りを極限まで追求できる、人気シリーズ。
レビュー あまり派手さはないものの、実車と実在のコースを使用してファンのために絞り込んだゲーム性がおもしろい。登場車種やグラフィックは控えめ。(相沢)

71 カンタムレッドシフト 超高速空間バトルレース
発 2002年11月21日 価 6800円 レビュー得点 34
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人 プ 4

紹介 近未来を舞台に、時速1600kmで疾走する反重力マシンを操って行う超高速空間バトルレース。
レビュー 『ワイプアウト』の安易な二番煎じだけは作るまい、という気概に満ち、それが空回りしていないのがすごい。システム構築、バランス調整は絶品。(戸塚)

72 segaGT 2002
発 2002年9月12日 価 6800円 レビュー得点 31
メ セガ
5.1ch CD HD 1人 プ 191

紹介 70年代の名車と最新車種の新旧モデルが登場。初代と最新のスカイライン対決なんてことも。
レビュー 懐かしいあの名車から、いま話題のあの新車までが実写さながらの映像でブイブイいわせています、な印象。クロニクルモードはナイスアイデア。(田川)

73 ラリースポーツ・チャレンジ ※29
発 2002年6月13日 価 6800円 レビュー得点 34
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人 プ 36

紹介 インプレッサを始めとする29もの実在のラリーカーが登場する。コースは全部で48種類。
レビュー 非常に美しいグラフィックで表現された大自然、本物そっくりのラリーカーや数々の演出、反応のパーフェクトな操作性、何もかもが気持ちイイ。(アルノ)

74 マッドダッシュ レーシング
発 2002年5月30日 価 6800円 レビュー得点 26
メ アイドス・インタラクティブ
5.1ch CD HD 4人 プ 5以上

紹介 コース上のトラップや障害をダッシュやジャンプなどのアクションで回避し、ゴールを目指す。
レビュー コミカルなデザインだが、Xboxならではの表現がステージ随所で使用されており技術的にもスゴい。ファミリーで楽しめる、隠れた良作アクション。(相沢)

75 F1 2002
発 2002年4月4日 価 6800円 レビュー得点 26
メ エレクトロニック・アーツ
5.1ch CD HD 4人 プ 8以上

紹介 トヨタや佐藤琢磨で話題になった2002年度のデータを搭載。臨場感あふれるレースを演出。
レビュー 操作タイプをNORMALモードにすることで、なんちゃってF1ファンがレーサー＆テレビ中継気分を存分に満喫できるゲーム性になっている。(戸塚)

76 Project Gotham:World Street Racer ※28
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 31
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人 プ 4

紹介 世界4大都市に設けられた150以上のコースが舞台。独自のポイント評価システムが熱い。
レビュー ひたすら走りのテクニックを追求したストイックな作品。3秒以内を目指したりKUDOSを得るためにドリフトをしたりと、いろいろと楽しめる。(石井)

スポーツ
Sports 1[illegible]本
定番の野球やサッカーのほか、Xboxを象徴する海外向けのスポーツも[illegible]り揃えているこのジャンル。誰でも気軽に楽しめるのがポイントだ。

77 レイクマスターズ
発 2003年7月17日 価 6800円 レビュー得点 29
メ カプコン
5.1ch CD HD 1人 プ 4以上

紹介 Xbox初の釣りゲーム。ルアーアクションやロッドワークなどとことんリアルを追求した本格派。
レビュー バス釣りでの駆け引き、ヒットしたときの興奮はなかなか見事に再現。メインのシミュレーションモードはゲーム的要素が効いていて中毒性高し。(田川)

78 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
発 2003年1月23日 価 7800円 レビュー得点 39
メ テクモ
5.1ch CD HD 1人 プ 6以上

紹介 「DOA」の人気女性キャラが南の島でビーチバレー勝負。彼女らに好きな水着を着せられる。
レビュー このゲームほど幸せな気分にさせるゲームって珍しい。見て楽しい、遊んでおもしろい。ポリゴンなのに女性キャラの色気とエッチさがヤバい。(アルノ)

79 WTA Tour Tennis Pro Evolution
発 2002年8月26日 価 6800円 レビュー得点 27
メ コナミ
5.1ch CD HD 4人 プ 4

紹介 ヒンギス、ウィリアムス、杉山愛など20名の選手が実名で登場するテニスゲーム。
レビュー シミュレートやモーションの再現のためか、選手によって反応が鈍く感じるがこれだけの実名プロ選手が出てくるのは豪華としか言いようがない。(相沢)

80 オールスターベースボール2003
発 2002年8月8日 価 5800円 レビュー得点 25
メ アクレイムジャパン
5.1ch CD HD 4人 プ 101

紹介 メジャーリーグの世界を完全再現。イチローや佐々木など全30球団の選手が実名で登場する。
レビュー 投球・打撃の各種操作の再現手法はけっこう新鮮ですが、リアルタイムのプレイ感覚と直結させるのには少々無理があるかも。こだわりはスゴイ。(戸塚)

81 ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン
発 2002年7月25日 価 6800円 レビュー得点 25
メ アスク
5.1ch CD HD 2人 プ 7

紹介 テレビ中継のようなカメラワークを再現し、演出にこだわった超リアルビリヤードゲーム。
レビュー ビリヤードの再現はノープロブレム。余計な数々の演出は全体的な印象をかなり悪くさせる。内容は充実しているがあまりやる気にさせない。(アルノ)

82 [illegible]
発 2002年7月11日 価 6800円 レビュー得点 33
メ コナミ
5.1ch CD HD 2人 プ 86

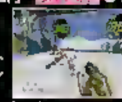
紹介 日本テレビとの提携により有名解説者などが登場。野球中継の臨場感を再現している。
レビュー 画面設計と詳細なオプションにとても好感が持てる。リアリティーとゲーム性のバランスがよくとれており、Xboxで野球という人に絶対オススメ。(相沢)

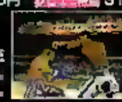
83 実況ワールドサッカー2002
発 2002年5月23日 価 6800円 レビュー得点 25
メ コナミ
5.1ch CD HD 4人 プ 41

紹介 FIFProライセンス取得により60ヵ国に及ぶ全選手が実名で登場。同社の人気シリーズ。
レビュー もはや円熟したサッカーゲームの域ですな。小気味のよさ、難易度の高さ、データや設定の緻密さに抜かりなし。ミッシェルの解説も妙にリアル。(田川)

84 2002 FIFA ワールドカップ
発 2002年5月2日 価 5800円 レビュー得点 31
メ エレクトロニック・アーツ
5.1ch CD HD 4人 プ 45

紹介 2002年ワールドカップを、スタジアムや観衆の様子まで忠実に再現したサッカーゲーム。
レビュー 唯一の公認サッカーアクションという意味においてかなり評価できる。実況はリアルタイムとはいかないが全体の雰囲気や演出はナカナカのもの。(相沢)

85 SSXトリッキー
発 2002年4月4日 価 6800円 レビュー得点 34
メ エレクトロニック・アーツ
5.1ch CD HD 2人 プ 3以上

紹介 スーパークロスをモチーフに、スピードとテクニックを駆使してさまざまなコースに挑む。
レビュー リアル系とはまったく違う、かなりゲームゲームしたド派手なファンキースノボーゲー。レースとトリックとのバランスが絶妙で気持ちいい。(アルノ)

86 [illegible]
発 2002年4月4日 価 6800円 レビュー得点 31
メ エレクトロニック・アーツ
5.1ch CD HD 2人 プ 7以上

紹介 モハメド・アリを始めとする歴代の名ボクサーも多数登場する。オリジナルボクサーの育成も可。
レビュー グラフィックやモーションのリアリティーのおかげで、パンチの重さがちゃんと表現されてるのに驚いたっす。全体的に高品質デス。(田川)

87 ESPN NBA2 Night 2002
発 2002年3月26日 価 6800円 レビュー得点 27
メ コナミ
5.1ch CD HD 2人 プ 57

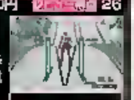
紹介 人気NBAプレイヤー340人以上が実名で登場。ESPNとの提携で多彩なカメラワークを再現。
レビュー 簡単で反応のよい操作性と十分に美しいグラフィック。経営シミュレーションに近いフランチャイズモードは、アクションが苦手な人でも楽しめる。(相沢)

88 NBAライブ2002
発 2002年3月7日 価 6800円 レビュー得点 26
メ エレクトロニック・アーツ
5.1ch CD HD 4人 プ 63

紹介 全29チームの選手に加え、マジックジョンソンらも実名登場。細部の演出にもこだわっている。
レビュー 選手のモデリング、動きはポリゴン人形の域を軽く超えています。リプレイ画面でさらに引き立つ、限りなく実写（VTR）的な空気感も秀逸。(戸塚)

89 ESPN Winter X Games Snowboarding 2002
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 25
メ コナミ
5.1ch CD HD 2人 プ 4

紹介 米スポーツチャンネルESPNの番組をゲーム化。プロボーダー13人が実名で登場する。
レビュー 簡単操作でトリックを出すことができる、初心者でも楽しめるシステム。エアトリックの爽快感も押えてある。が、オーソドックスな印象。(内沢)

90 [illegible]
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 26
メ コナミ
5.1ch CD HD 2人 プ 4

紹介 スキージャンプやアルペン滑降などウインタースポーツの10種類を楽しむことができる。
レビュー ウインタースポーツをバラエティー豊かにそろえているのはいい。だが各種目のゲーム性はかなり違い、完成度も異なる。この統一感のなさが……。(石井)

91 [illegible]
発 2002年2月22日 価 6800円 レビュー得点 27
メ マイクロソフト
5.1ch CD HD 4人 プ 7

紹介 忠実に再現された実在する雪山を滑り、自由にトリックを決めるフリースタイルスノボーゲー。
レビュー 簡単操作でトリックがくり出されるはもちろんのこと、操手の動きなども非常によい。ただ、何が突出したウリなのかが見出しにくかった。(内沢)

パズル テーブル
Puzzle & Table 7本
頭の体操であると同時に、お手軽かつ深くハマることができるのが特徴のこのジャンル。やや少なめではあるが、定番ソフトは勢ぞろいしている。

92 信長麻雀
発 2003年4月24日 価 6800円 レビュー得点 25
メ イーフロンティア
5.1ch CD HD 4人 プ 35以上

紹介 織田信長となって麻雀で戦国武将を倒し、天下統一を目指す。キャラデザインは池上遼一氏。
レビュー 麻雀と戦国時代の融合はなかなかいい感じだし、戦場や武将解説が親切だけど、全体的にノンビリ＆まったりムード。及第点の仕上がり。(田川)

93 テトリスワールド
発 2002年11月14日 価 6800円 レビュー得点 28
メ サクセス
5.1ch CD HD 4人 プ 9

紹介 ルールの異なる6種類のテトリスが楽しめる。4人同時対戦でプレイすることも可能だ。
レビュー ゲームモードは豊富で、とくにカスケードがおもしろい。親切な部分も多いが、ボタンの反応やコントローラー設定に少々違和感を覚えることも。(相沢)

94 エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱずる！
発 2002年10月3日 価 6800円 レビュー得点 22
メ コトブキシステム
5.1ch CD HD 2人 プ 7

紹介 落ちてくるブロックを隙間なく積み重ね、さきにいちばん上に行けば勝ちという対戦型パズル。
レビュー ゲームモードは充実しているし、2P同時対戦もできる。しかし、ゲームシステムにおもしろさをあまり感じられない。余計な演出要素も多数。(アルノ)

95 梅沢由香里の囲碁セミナー
発 2002年6月13日 価 5800円 レビュー得点 —
メ サクセス
5.1ch CD HD 2人 プ 9以上

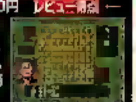
紹介 6段階のレベル設定から対局できるほか、囲碁を基礎から学べる"囲碁セミナー"も搭載。
レビュー —

96 高橋純子の麻雀セミナー
発 2002年6月13日 価 5800円 レビュー得点 —
メ サクセス
5.1ch CD HD 4人 プ 9以上

紹介 30以上にも及ぶルール設定が可能。基礎から高等テクニックまで実写ムービーで学べる。
レビュー —

97 中島哲也のオセロセミナー
発 2002年6月13日 価 6800円 レビュー得点 —
メ サクセス
5.1ch CD HD 2人 プ 8以上

紹介 10のテーマに沿ってオセロ講義を受けられるほか、対局では盤面を変更することができる。
レビュー —

98 米長邦雄の将棋セミナー
発 2002年6月13日 価 5800円 レビュー得点 —
メ サクセス
5.1ch CD HD 2人 プ 11以上

紹介 段級位を認定する"将棋講座"と、棋力鑑定ができる"対局室"を用意。上達法はムービーで収録。
レビュー —

※28＝360モデナレーシングホイール対応、ドルビー4.0ch対応／※29＝360モデナレーシングホイール対応













eb! enter brain
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp
◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
スーパーデンコードー [illegible]ワーズ店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
セントラルホビー
Mac Denkodo [illegible]
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーデンコードー [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
[illegible]
■ジカルステーション [illegible]店
Wonder GOO [illegible]店
■秋田県
ゲームアーク21 秋田SATY店
スーパーデンコードー [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
[illegible]
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■岩手県
イワブチ 本店
COMG! [illegible]店
スーパーデンコードー [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／二戸店
■ジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
[illegible]

[illegible]

wanpaku 全店

JUSCO ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

ゲオ 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap 全店
www.sofmap.com

Daiei ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

TOPBOY 全店

ビックカメラ ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店

7-ELEVEN 全店

FamilyMart 全店

サークルK 全店

サンクス 全店

スリーエフ 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

Xbox公式サイト Xbox.com通信

http://xbox.com/jp/

今月も新情報続々配信中!

Xbox公式サイトでは、今月も内容盛りだくさんで最新情報を配信中だ。発売直前の『Midtown Madness® 3』などの新作情報はもちろん、ファンサイトのオーナーへのインタビューや毎月のダウンロード素材、携帯コンテンツなど盛りだくさん。着信メロディーや壁紙を活用しよう。9月のゲームショウへ向けて、今後さらに充実するのでお楽しみに。



⬆もう見慣れた新サイトも、より充実。Xboxの情報をこれからも随時発信。まめにチェックするとXbox博士になれる!?

タイトルサイトは、要チェック!!

『Midtown Madness® 3』のページではMacromedia Flashを採用、いままでにないページ作りをしていくぞ。『Dinosaur Hunting™(ダイナソーハンティング)～失われた大地～』、『GHOST RECON(ゴーストリコン)』など、今後発売となるタイトルのページも続々オープン。タイトル情報は、ほぼ毎週更新。週末は要チェックだ。



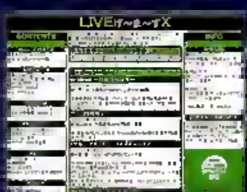
⬆『Midtown Madness® 3』は、サイトもユニークな作りなのだ。

ファンサイトが25サイトに

2次募集によって、一挙に25サイトに増えたファンサイト。Xboxのニュースを配信するサイトやLiveをいっしょにプレイする交流の場の提供、攻略情報の発信などサイトごとにさまざまな内容を配信しているのだ。なかには毎日更新するサイトや、意外な内容に驚かされるものまであるぞ。Xboxファンなら一度は各サイトを覗いてみるだけで楽しいはずだ。

LIVEげ～ま～ずX

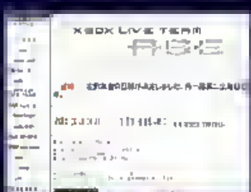
現在トップポジションのこの最新ファンサイト。Xboxソフトの紹介、ニュース、レビュー、攻略、プレイ日記などを掲載しているXboxファンサイトだ。さらに、Xbox Liveを使用した独自企画なども行っている。「いろいろ掲載していますが、攻略がメインのサイトです。よろしく」とは、管理人NAO氏のメッセージだ。



⬅攻略情報からニュースまで情報満載で配信中～

Xbox Live Team ASE (After Shock of Evolution)

ASEは、Xbox Liveゲームを楽しむ仲間の集まるサイトだ。ネットゲームによる仲間のネットワークの拡大を目標にイベントなども独自に開催している。メンバー相互の情報交換なども熱い。管理人からひとこと「Xbox Liveゲームを中心に活動しているゲームチームです＾＾」



⬅シンプルで、かっこいいトップページなのだ。

WebMasterからのメッセージ

いよいよ夏本番! 学生さんたちはもう夏休みですね(ウラヤマシイ!)。夏休みといえば、ゲームを思う存分遊べる時期でもあります。公式サイトでは、皆さんがお休み中に遊びたいゲームをしっかりチェックできるように、いつも以上にお得な情報を出していきます! お楽しみに!

LIVEげ～ま～ずX	http://neo370.hp.infoseek.co.jp/
PSSSX	http://www5e.biglobe.ne.jp/~eve/
Xbox Live Team ASE	http://www11.plala.or.jp/ASE/indext.html
クラシックで逝こう!	http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/7713/index.html
X.Detector	http://www.kurozukin.jp/detector/
BOX CHANNEL	http://urawa.cool.ne.jp/boxchannel/index.html
X oversight	http://asagi.sakura.ne.jp/~raizou/
鉄子の部屋	http://members.tripod.co.jp/vtpt/
Project XBOX	http://proxbox.s25.xrea.com/
XBOXmk2	http://xboxmk2.moo.jp/
ゲーマータグ.jp	http://gamertag.jp/
XBOX Live Team AHG	http://www.geocities.jp/hayato_19xx/
HONEY Xbox	http://dox.pussycat.jp/Xbox/index.html
TFLOで行こう!	http://live-gamer.ddo.jp/~tflo/
Xbox Liveの広場	http://p2422.nsk.ne.jp/~mariassr/xbox_live_top.html
えっくすぼっくすくろ	http://www5d.biglobe.ne.jp/~oneup/
box-X-box	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=boxxbox
UNDER XBOX	http://under-xbox.chobi.net/
XNEWS	http://www9.plala.or.jp/xnews/
Xboxミニ倶楽部	http://www.xboxminiclub.jp/
All About Japan	http://allabout.co.jp/game/xbox/
Suitable Online	http://noku.cube-web.net/index.php
For Xbox Gamer	http://live-gamer.ddo.jp/for_xbox/modules/news/
Xbox World	http://www6.ocn.ne.jp/~xbox/
みんなで! Xbox	http://homepage1.nifty.com/davidson/

Xbox広報ここだけの話 －教えて市川さん－

Q:Liveユーザーじゃないユーザーが参加できるイベントの開催予定は?

東京都　望月謙一　?歳

市川　考えているらしいですよ。ただ今後Xbox Live対応のタイトルが増えるので、Xboxユーザーなら、ぜひXbox Liveユーザーにもなって、Liveイベントに参加してください。

Q:海外作品の移植が多くなった気がしますが、未発表の日本オリジナルタイトルはまだありますか?

滋賀県　くーにゃん　32歳

市川　ちゃんとありますよ! 『ダイナソーハンティング』や、まもなく詳しい情報が出ると思いますが『魔牙霊』といった日本オリジナルタイトルが。そのほかにも開発中のタイトルがありますので、ご期待ください。

Q:クレジットカードが作れず、Liveで遊べません。Xbox卒業か?

神奈川県　清水洋一　17歳

市川　こういったご質問が多いですね。この件に関しては現在検討中なので、卒業というのは考えないで!

Q:東京ゲームショウで、新作タイトルや隠し玉などはあるのでしょうか?

東京都　名無魂太郎

市川　昨年を越えるぐらいの、注目必至なブース展開を現在準備中です。あと新作タイトルや隠し玉ですが、皆さんが期待することを用意しようと、スタッフ一同がんばっていますので、期待して待っていてください。

来月のプレゼント



⬆来月採用の方には、XboxオリジナルZIPPO(シリアル入り)などレアグッズを大放出! いますぐXbox関連の質問をハガキに書いて投函せよ。

※来月号で採用される質問を送ってくれた方には、超レアなXboxグッズをプレゼントします。市川さんにあなたの疑問をぶつけてみよう。
今月採用の望月さん、くーにゃんさん、清水さん、名無魂さんにはXboxキャップをお送りします。(デザインはこちらで選ばせていただきます)



麻生研究所
～プロジェクト:N.U.D.E.@の可能性～



麻生研究所では、「P.A.S.S.」の可能性や『N.U.D.E.@』の未来を日夜研究しています。投稿も、待っていマス。



戦場における「P.A.S.S.」

島村：どうも！ 島村ッス。今回のテーマは"戦場における「P.A.S.S.」"ッスか。

麻生：そうですね……。本来は、このような使用を想定して産まれた存在ではないので、いささか抵抗のある姿ですが……。

島村：迷彩ッスかー。こういう「P.A.S.S.」も格好いいッスねー。

麻生：でも、こうなった彼女たちには、やさしさはいらないよね。感情は必要ないよ……。いや、もしかしたら、相手に「恐怖を与える」という感情は必要になるのかも知れないね。

島村：そ、それは恐いッスねー。なんか、拷問のプログラムとかでニヤッと笑いながら酷いことしそうっスね。

麻生：そういうことを想定するんだったら、相手の脈拍とかを読みとれたほうがいいよね。脈拍の変化に応じて、より適したプログラムに切り替えたりするとか……。

島村：ちょ、ちょっと！ 麻生さん、表情が恐いッス！ しかも、けっこうやる気があるじゃないッスか！

麻生：え？ いやいやいや……。もし、作る必要があったらだよ。ボクだって、「P.A.S.S.」の軍事転用は断固反対なんだからさぁ！

島村：でも、「P.A.S.S.」って、あらゆる環境における使用を想定して作られたじゃないッスか。過酷な環境下において直ぐさま、その状況に適応し的確な判断と正確な行動ができる「P.A.S.S.」はまさに戦争向きではありますよね……。

麻生：うーん……人間用の既存の武器もすぐ使用できるわけだし、武装化は簡単だよね。痛さとか、熱さ寒さや疲労は関係ないからね。

充電にしたって、それなりのシフトを組めばいいわけだし。武装化したフェトゥス（※「P.A.S.S.」Prototype-:01-0021専用の運送、充電、状態チェックなどを行う多機能ポッド）を帯同させれば問題なさそうだね。

島村：な、なんか……すごいッスね。

麻生：そ、そうだね……。まあ、こんな風に「P.A.S.S.」が使用されることがないように祈るよ。

島村：やっぱ平和がいちばん！ 「P.A.S.S.」はお話相手になってくれて、和やかに癒してくれるのがいちばんッスよね！

麻生：いや、まったく。では、今回はこんな感じで。

PROFILE

麻生博士
Ark「麻生研究所」所長 麻生正洋。「プロジェクト：N.U.D.E.@」の総責任者である。

島村研究員
島村宗吾。マニュピレータの開発が認められ、「麻生研究所」に招かれた。優秀な技術者!?

今月の「P.A.S.S.」のひとこと



カサブタを剥きたいときに
ガマンできる人、
スコシエライと思います
東京都 伊武さんろーらん

かさぶたが痒くなると、剥きたくて我慢できない。そんな彼女の気持ちわかる。剥いたときに血が出ると気持ちいいんだ。2度目の期待感？

ボクとッタシの「P.A.S.S.」談義

「P.A.S.S.」との会話に息詰まっています。どうしたらいいですか？

新潟県 家内美加

たとえば"トマト"を「P.A.S.S.」が認識して、「トマトの色は？」などと質問してきたとき「赤」と答え「わかりました。トマトは赤い色ですね」と言ったら「違う」と言ってみよう。そうすると改めてトマトについていろいろ質問をしてくる。こんな風に、わざと「違う」と言って多くの知識を教えてあげればランクも上がるぞ。

「P.A.S.S.」とボク～愛の劇場～ さいとうりか



募集中 あなたの気に入った「P.A.S.S.」のひとこと。4コマネタ、『N.U.D.E.@』へのお便りなど、何でも129ページのあて先の「麻生研究所係」まで！

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

「PC」ファンの、「PC」ファンによる、「PC」ファンのための公認&放置ファンページ！

サンチャWIRED
……DAY 10

祝！『ファントムクラッシュ』発売一周年！ モナリザ&鉄板&元気スタッフ座談会、堂々の最終回！ 気分はもう黄昏！って感じで！

ダラダラと三ヵ月にわたって続いてきた『ファントムクラッシュ』発売1周年記念座談会も、今回でついに最終回。謎の電脳あいどる"モナリザ"と、鉄板兄さんの今後、そして気になる『PC2』の行方は!? それではどうぞ！

■連絡は"直電"が「PC」流！

担当　ということで、ぼちぼち『PC2』の話もしておかないと（笑）。実際問題として聞いちゃいますけど、もう、あんまり夢は見ないほうがいいんですか？

太田　まったくないか、というと、僕らも夢を見ているんですよ。スタッフはいまでもホントに熱くて、いつも『PC2』をやろう、という形で話してますんで。

澤田　まったくのゼロではないですよ。音楽どうしよう、とか、今度はどんなアプローチをしようかな、というのも考えてますし。

担当　おお。平間さん、さっそく曲を集めておかないと。

平間　つぎは違う方向で集めようかな(笑)。

澤田　そういや、『PC』のときって、曲の提供をお願いしたアーティストの方も、実際にどういう風に曲が使われるかわからなくて、怪訝に思われたことが多かったんですよねぇ。そりゃそーですけどね（笑）。

平間　でも『PC2』があるとしたら、つぎは楽だと思いますよ。前例があるんだから……。

太田　最初はゲームの内容も細かくお話することができない状態でもあったので……。伏せられるところはできるだけ伏せて集めた、という状況でしたからね。

澤田　でもまぁ、正式な……正式ってのも変ですけど、メジャーアーティストさんに曲を頼むとなると、たとえばプロダクション通して、レコード会社通して……って話が落ちていくじゃないですか。筋道をちゃんと通さないといけないっていうか。それに比べて、こちらはメールですからね（笑）。すいません、あなたの曲をゲームに使わせてください、ってな世界ですからね。そりゃ乱暴だよなぁ、と（笑）。今回の座談会だって、やるって決まったあと、太田さんに鉄板さんへの連絡をお願いしたんですけど、その日の夜には鉄板さんのHPに書かれてましたもんね、元気からケータイに飲み会のお知らせがきたって。

鉄板　飲み会だと思いますよ、ふつう（笑）。

澤田　HPにそのこと書かれたら、某掲示板でもすぐに、『PC2』始動か!? って情報が流れたでしょ。リアルタイムで楽しんじゃいましたよ。なんか情報の流れを見たような気がしましたね、あのときは（笑）。

鉄板　かなりチェックされてるんですねぇ。あんまり危ないこと書けないですね(笑)。

澤田　曲を提供していただくことになってから、かなり見に行ってますよ。日記もマメに見てます。一ファンとして楽しんでます。

鉄板　それってある意味、プチストーカーというか（笑）。

担当　そこはファン、ということで（笑）。

■今後の活動のカギは『PC2』

担当　鉄板さん、今後の活動のご予定は？

鉄板　"鉄板"としては、じつはここのところずっと動いてないんですよ。……子育てがけっこう大変で（笑）。曲を作りだすと、それだけになっちゃうんで。それと、僕自身、音楽の持ちネタを一通り出してしまったので、いまは新しいものを吸収しようかな、とか。もっとも、最近はちょいちょい作りたくなってきて……アイデアとか溜めてるんで、機会があれば、また曲を作りたいと思っています。いちおうHPも音楽サイトなんて（笑）。

澤田　あははは（笑）。マ○オのテーマとか。いろんな曲作ってるなぁ、とか思いました。

鉄板　そんなわけで、もし機会があれば、ぜひお願いしたいと思っています。

担当　モナリザさんはいかがでしょうか。

MAYO　ぜんぜんですねー。活動休止しちゃってます（笑）。

平間　まぁ、『PC2』が出れば、活動が再開できるのではないかと（笑）。

担当　モナリザさんのモチベーションを上げるためにも！

平間　『PC2』が必要（笑）。『PC2』が出れば、モナリザもきっとCDにできますよ（笑）。

担当　おお！　みんなが幸せになるためにも……。で、ようやく話は戻るわけですが。太田さん、『PC2』実現にあたって、越えなければならないハードルは依然高いのですか？

太田　……（沈黙）。

担当　前回の座談会（昨年11月実施）から半年たっても、状況はあまり変わっていない？

澤田　でも、あの座談会のときよりは前進したと思いますよ。

担当　お!?

澤田　べつに後退はしてないですし、停滞もしてないですし。着実に前に進んでいると思います」　ねぇ太田さん。

太田　……実際、ファンの皆さんには後押ししていただいているな、と思います。

担当　そうですよねぇ。だいたい、発売1周年！ とかいって、こんな感じにスタッフの方々を交えて座談会ができる作品というのも珍しいですよ。こうなったら、モナリザさんと鉄板さんに曲を作っていただいて。曲ができたら『PC2』もやらないと、という気分に！

鉄板　あ、曲できたから！　って（笑）。

澤田　これ使って、って（笑）。

担当　それでまた元気さんのモチベーションもアップ。そんな感じで徐々に既成事実を作って外堀から埋めていって、気がついたら『PC2』を出さざるを得ない状況を作り出す、と（笑）。今日は楽しいお話をありがとうございました。

という感じで、たいへん和やか～な雰囲気で行われた座談会でした。モナリザさん、鉄板兄さんの活躍を、『PC2』やそれ以外の場所でも見られる日がくることを期待しつつ。

（2003年5月6日 収録）



➡前列左から、平間氏、MAYOさん、鉄板兄さん。後列左から、太田氏、小島氏、澤田氏。

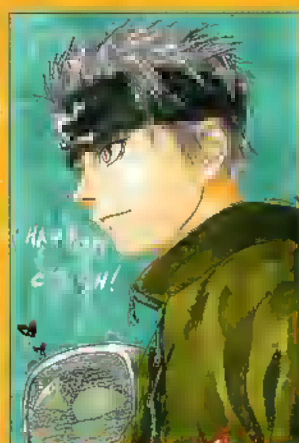
今月は新キャラ登場!? いったい「PC2036」コーナーは、どこへ向かっているのか!? 小島氏に翻弄されっぱなし！



⬅いやぁ、毎回しめきりぎりぎりで描かせてもらってますが、そろそろ「PC1st」から離れたイメージで描いてみるかなぁ、と思い悩んで小一時間……。*『時は2094年。ある日、ロシアからセーラー服の少女と、相棒のハイブリッドコリーがトーキョーに舞い降りた!!』*みたいな妄想で、こんなになりました。果たしてこれらが登場するのはいつになることやら……。しつれいしましたー。

（元気：小島一郎）

●ワイアヘッズ通信



⬆神奈川放置区域　逸朗 明子
ロイ！ お散歩用ユニットに収まったニコラエヴナがまたラブリー（こうなってんだなぁ、きっと）。

先月の'女性ファンサービス月間'が意外にも好評で（おい）、女性ファンからのお手紙が倍増（当社比）してウハウハな担当です。さて、今回は「PC」次回作に関して、興味深いご意見が届きましたのでご紹介。

●Xboxアジア版用に「PC」を移植する（日本語対応で）。そのときに、変更点・追加要素を盛り込んでしまう。ついでに追加シナリオなども入れる、というのはどうでしょう。アジア版Xboxのソフトは日本でも動作するようですし。

岐阜放置区域　米駆動

アジアでのXboxの市場が、日本の市場と比べてどうなのか、という疑問はあるけど、確かにこれは盲点かも。こうなったら他作品の移植のドサクサに紛れて「首都高クラッシュ」とか「街道ファントム」にしてしまうという作戦はどうか!?　……すんません、元気さま、暴言でした。愛ゆえに、ということで。

お便り大募集
〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
ワイアヘッズ諸君のおたより募集中！「PC2036」で描いてほしいキャラや、次回作の要望も引き続き募集中！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター　担当「まさか3ヵ月も引っ張るとは」ライター「で、小島さんは座談会で何を語ってましたっけ？」担当「おお、そうだ。小島さんといえば、2094年！」ライター「なぜにロシアからセーラー服の少女が!?（←ゴマかされている）」担当「なんかもう、『PC』をネタにして、みんなして好き勝手してる気も」ライター「でもまぁ、想像の翼がこう、バサーっと」担当「どんな妄想なんだか……。そういや、座談会のときには曲作りをしていない、と言っていた鉄板兄さん」ライター「活動を再開されたようで」担当「個人的に、じつに楽しみな新曲が」ライター「アレですな」担当「スコーン食いながら発表を待つとするか」ライター「じゃ、眼鏡っ子！」担当「お前さん、楽しそうだねぇ……」



第十回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス

WORLD GAMES MANIAX Vol.10

U.S.版本体を持っていない人も必見！ アジア版タイトルリストをはじめ、お得な洋ゲー情報が満載！

国内版で遊べる！ アジア版注目タイトルリスト

日本では発売されていない海外の人気タイトルを、国内版Xboxで気軽にプレイできるのがアジア版の魅力といえるだろう。そのアジア版ソフトの中から、選りすぐりの6タイトルをお届けするぞ！

近未来が舞台のバイオレンス格闘スポーツ！ Deathrow（デスロウ）

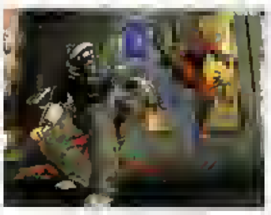


開発元：Southend Interactive　販売元：Ubi Soft　ジャンル：スポーツ

サイバーパンクを思わせる世界観に、格闘とスポーツを掛け合わせた異色作。フリスビーを投げ、相手ゴールに入れることが基本的なルールだが、いちばんの魅力は何といってもバイオレンス満載の格闘。キック、パンチ、投げ技など100を超える技を駆使した、鮮血飛び散る激しいバトルが展開されるのだ。最大4人までのマルチプレイにも対応しているぞ。



←電磁フリスビーを相手ゴールに投げ込め！



←メットをかぶった忍者（？）キャラも登場。

PCで人気を博したFPSがパワーアップ！ Red Faction 2（レッド ファクション 2）



開発元：Outrage Games　販売元：THQ　ジャンル：FPS

大人気FPS「Red Faction」の続編がXboxに襲来！ 前作でも話題となった、爆発系の武器でどんな建造物でもリアルタイムに破壊できる"GEO-MOD"エンジンもバッチリ搭載。二丁拳銃を装備できたり、「HALO」のように乗り物に乗ってプレイしたりと、アクションもバラエティー豊か。コンピューター（NPC）とのマルチ対戦を楽しむことも可能だ。



←舞台は22世紀の地球。横暴な独裁政府を倒せ！



←激しい火を噴くライフルはバツグンの迫力！

Commandos 2（コマンドス ツー）

販売元：Eidos　ジャンル：リアルタイムストラテジー



第二次世界大戦中のドイツや日本を舞台としたリアルタイムストラテジー。スナイパーやスパイなど豊富なキャラクターを敵陣に送り込み、銃撃戦や奇襲を遂行していく。建物や武器も大戦当時のものを忠実に再現。

V-Rally 3（ブイラリー スリー）

販売元：Atari　ジャンル：レース



インプレッサやランエボなど、ラリーでおなじみのクルマを使い、砂漠地帯や雪原を走破するレースゲーム。パーツが損傷したり、タイヤが磨耗するなど、車体の劣化がリアルに反映される演出も必見だ。

Apex（エイペックス）

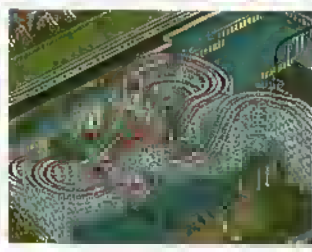
販売元：Atari　ジャンル：レース



実在する80車種のスポーツカー、市街地や山など全54コースを収録するなどボリュームが魅力。自動車メーカーの社長となり、究極のスポーツカーを作り出すことを目的とした"ドリームモード"は新鮮！

Roller Coaster Tycoon（ローラーコースタータイクーン）

販売元：Atari　ジャンル：シミュレーション



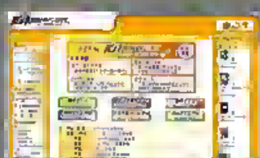
独創性に富んだジェットコースターを作り出し、人気テーマパークを作っていくシミュレーション。ジュラ紀をはじめとする太古の時代や未来宇宙といった変り種のものを含め、全90のシナリオが用意されている。

アジア版タイトルを取り扱っているオンラインショップ

インターネットを使ってアジア版ソフトを購入することができるオンラインショップや、専門店のオンラインサービスを紹介。「おらぁ田舎だから洋ゲー買えねえずら」という地方在住のみんなもココでゲット！

「洋ゲーほしいっ！」と指をくわえているキミはインターネットにレッツアクセス！

KIYOMAN-GAMES



←中古ソフトの買取りも行っている。

URL:http://www.kiyoman.com/
支払方法:代金引換e・コレクト（手数料300円）、銀行振込、郵便振替

メッセサンオーカオス館



←海外ソフトのほか、一風変わったオモチャやTシャツなども販売している。

URL:http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm
支払方法:代金引換
店舗所在地：東京都千代田区外神田3-14-6 新広末ビル2F

ゲームハリウッド

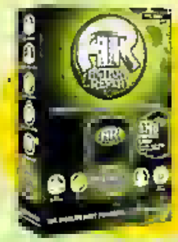


←海外ゲームの楽しみかたについてのページは、ためになるのでぜひとも読んでおこう。

URL：http://www2.tky.3web.ne.jp/~ex/
支払い方法：代金引換
店舗所在地：東京都千代田区外神田1-9-9 内田ビル5F

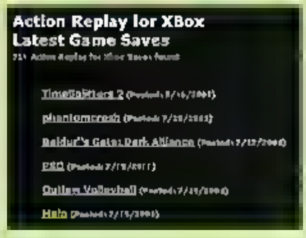
全国少数のXbox洋ゲーっ子必見！ Action Replay集中講座Vol.1

コアな海外ゲームファンのあいだで話題のデバイス『Action Replay』。インターネットを介してゲームのセーブデータをダウンロードし、専用のメモリユニットにデータをロードすることで利用できるという優れモノだ。第1回目は、Action Replayの魅力を紹介するぞ！



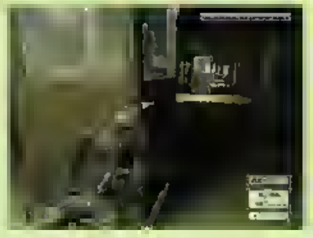
⬅メモリユニットのほか、ユニットリーダー、CD-ROMなどを同梱。日本での価格は6千円ほど。

ほぼすべてのU.S.タイトルのセーブデータが利用可能！



⬆公式サイトには、U.S.タイトルのあらゆるセーブデータがズラリ。行き詰まったときの助けになること請合いだ。

Xbox Liveのダウンロードコンテンツも遊べる!?



⬆「Splinter Cell」をはじめ、日本からの接続が不可能だった海外Liveのダウンロードコンテンツも楽しめるのだ。

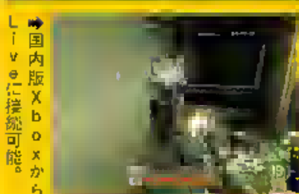
注意 Action Replayを使用する際には、US版XboxとUSBを搭載したパソコン（対応OS:Windows98 SE/2000/Me/XP）と、インターネット接続環境が必須。メモリユニットに対応していないソフトで使用することはできないので注意！

洋ゲーNEWS TOPIC まだまだあった！ 国内版Xboxで動くU.S.版タイトル!!

「Return to Castle Wolfenstein」をはじめとする、国内版Xboxで動作するU.S.タイトルがいくつか見つかっているが、「動作するタイトルにはリージョンコードが設定されていないため」であることは前号でお伝えしたとおり。そして今回、新たな動作ソフトの情報を入手！『Soldier of Fortune 2』と『Mace Griffin Bounty Hunter』といった、海外でも人気の高い新作FPSモノ2本。つぎの出荷時にはリージョンが設定される可能性もあるので、欲しい人は購入してみるのもアリ!?

Soldier of Fortune 2: Double Helix

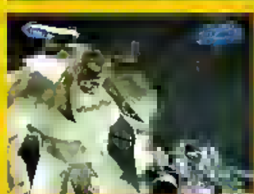
販売元：Activision　ジャンル：FPS



➡国内版XboxからLiveに接続可能。

Mace Griffin Bounty Hunter

販売元：VU Games　ジャンル：FPS

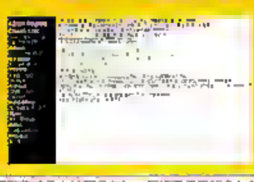


⬅近未来的でユニークな17種類の武器が魅力的。

動作の可能性が高いU.S.タイトルをwebサイトでチェック！

こちらは国内版Xboxで動くU.S.タイトルの調査および動作確認を行っているサイト。購入するまえにチェックしておくのが得策だ。

Xbox Region Check List
URL：http://www.blazewood.net/xbox/rcl.html



⬅調査依頼をすることも可能！

注意 ここで紹介したソフトが、すべての国内版Xboxで動作するとは限らない。仮にここで紹介したソフトが国内版Xboxで動作しない、または動作させたことでXbox本体が故障した、というような事態に陥っても、国外製品であるためマイクロソフトのサポートを受けることは不可能であることをお忘れなく！

海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.5

注意 マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外版Xboxの本体やソフトを購入しようとするときには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！

クリアグリーンのXboxに注目せよ！

学生の洋ゲーっ子は、夏休みを満喫してる？　両親の小言にもめげず、家に閉じこもってゲームをやりまくろう！　社会人の洋ゲーっ子はまだまだ休みは取れないですか？　僕にはお盆もなさそうです。アベシッ！　まずはじめに紹介するのは、ヨーロッパで販売されているクリアグリーン仕様の"Xbox Limited Edition"。正直格調高いヨーロッパの家にはミスマッチかもしれないが、見た目のインパクトはかなり高いのでよし！　続いて紹介するのは、2種類の連射パッド。奇抜なデザインが目を引く"CROSS-PAD"は、ABXYボタンが小さいうえに、各ボタンの間隔が離れていて押しにくいというなんともコメントしづらい商品。"Flutter Pad"はグリップ部分に滑り止めがついており、ボタンの配置が6並びなので、格闘ゲームで連射機能を使って相手をたたきのめすにはもってこい!?

➡左右グリップに緑のゴム製滑り止めパッドつき。大きさは国内版に近い。



CROSS-PAD
販売元：Blooklyn



Flutter Pad
販売元：MIZY

⬅"X"の文字を型どったデザインが仇となり、やや使いづらい印象。



Xbox Limited Edition
販売元：Microsoft

⬆コントローラもバッチリクリアグリーン。欧州価格は225ユーロ（日本円で約3万円）。

Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ！

●「Xbox Mobile Monitor」などに感じられる、"思いついたらすぐ製品化"のようなアメリカ人的発想が、ヒジョーにうらやましい。しかし「BLUCE LEE」がクソゲー候補とは。"クソゲー"という言葉はあまり好きではない私。よく「クソゲーは必要ない」という話をいろんな方から聞くのですが、私の考えでは"クソゲーは必要だ"と思います。おもしろいゲームはおもしろくないゲームがあるからこそ、その存在価値をはっきり感じられるわけで。クソゲーは語れるソフトであり、どの程度クソなのか触りたくなる魅力があります。

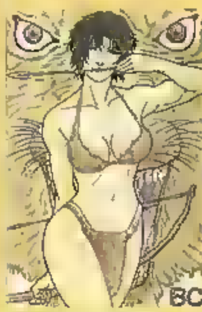
（神奈川県／元気娘）

――洋ゲーにはある意味"狙った"クソゲーがいくつかある。それは"イカし（れ）てる"と紙一重なんだけど（笑）。

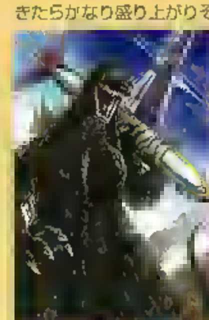
●最近私は北米版のXbox Live対応ソフト「INSIDE PITCH2003」で遊んでいます。このソフトはメジャーリーグベースボールなので、日本でも受け入れられるはず。しかも2003年開幕データを採用しているので、ゴジラ松井も登場する！　私はまだ北米版ではLiveに接続していませんが、ダウンロードコンテンツやLiveで実際に試合ができるので、Liveに接続すればかなり楽しめそう。MSさん、ぜひローカライズしてください！

（埼玉県／ボックス野郎）

――松井はオールスターにも出場したことだし、発売したら日本でも人気が出るかもね。日米野球ゲーマー対決なんかできたらかなり盛り上がりそう！



福岡県　青い棺桶
ビーター・モリニューの新作『BC』から。野生味あふれる筋肉質の女性……僕は範囲内です。



福岡県　G・N・A
豪快に描かれたタッチがゴジラの雰囲気をよく出してます。アジア版でも発売されているのでぜひ！

投稿募集!! 海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い（感想文＆レビュー）、アメリカンなイラストなどを大募集！　とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！　129ページのあて先までどしどし投稿してくれ！（係名は"海外ゲーム"係）

第11回

Xbox300万台への道

とりあえず"100万台"に変更したほうが……なんて意見も耳にするが、目標は意地でも300万台！　何が何でも300万台！

2003年1～7月のハード販売台数をチェック！

今月集計分で40万台到達するかな……と思ったら、ちょっとだけ届かなかった。あと少し。300万台までさきは長いが、地道にがんばっていきたいと思う。

今回は2003年1月から7月2週目までのXbox本体販売台数の推移を見てみることにした（下図参照）。1月は何度か1万台近く売れている週もあるが、2月以降からどんどん減っていき、5月になると1000台以下になることも。キャッシュバックキャンペーンも、どこまで効果があったのか微妙なところ。うーむ、どうしたものか。

なんて思っているうちに、7月24日に日本のマイクロソフトからXboxに関するさまざまな発表があった（詳しくはP.6参照）。これでドカーンと行くかどうかはともかく、ユーザーが待ち望んでいたものがいくつか実現できただけでもうれしいことである。これで現在のXboxユーザーの満足度が上がり、さらにそこから新規ユーザーが増えていくといいのだが……。

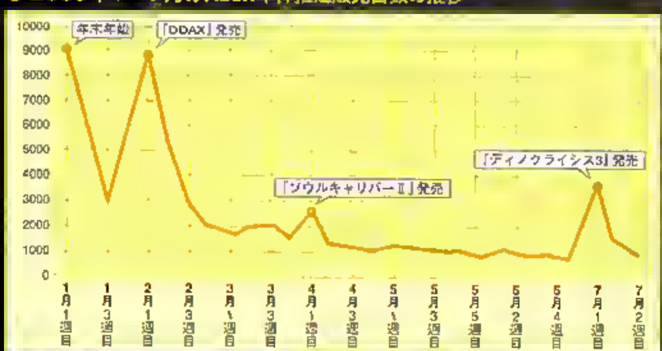
さて、前号で「300万台ばらまけ！」と仰天アイデアをくれた穂刈据人クンから再びおたよりが。

●前回は大胆すぎる提案でしたが、今回は少し現実的なものを。
①ジャパネットたかたで販売
あの高田社長にXboxのよさをこれでもかとアピールしてもらえば効果抜群！　ジャパネットお得意の"20回まで金利手数料無料"にしてもらえれば、かなり買いやすくなるのでは？
②NOVAの教材として使ってもらう
外国人の講師とゲームでコミュニケーション。英会話の教材としてなら、まとまった数の販売が見込めるし、教材としての新しい販路も。一般への認知も深まる。
（山口県　穂刈据人）

確かジャパネットの販売力はかなりのものだと聞くし、英語教材としても悪くない気がする。

これでドカーンと売れて、いいゲームがたくさん出てくれれば文句ナシ。マイクロソフトだけでなく、サードパーティーにも積極的な展開をぜひお願いしたい！

● 2003年1～7月のXbox本体推定販売台数の推移



Xbox目安箱

「Xbox、こうしたらもっとよくなる！」といった具体的な提案や改善案をどしどしお寄せください。

●最近、Xboxタイトルの発表から発売までの期間が短いものが多くないですか？　発売日まで雑誌などの記事を読みながら盛り上がっていくのも楽しいですし、発売が決まっているタイトルはもっと早めに発表したほうがいいと思います。発売予定スケジュールが寂しいと、本体の購入を考えている人たちを不安にさせるマイナス要因が強いと思います。
（東京都　Dr.ひろい）

いやもう、ごもっともな意見です。発表になったと思ったら「え？　もう発売なの？」っていうタイトル、確かに多いかもしれませんね。編集部もがんばります。はい。

●ビル・ゲイツに頼んで、CSでもいいからXbox専用チャンネル（番組）を作ってもらう。その中で話題のソフトをプレゼントしたり、Xbox Liveのプレイ現場を生放送したりと、Xboxを持っている人も持っていない人も楽しめるような、そして買いたくなるような企画をどんどんする（毎週10分ぐらいでもいい）。司会は人気美人声優さんでどうでしょう？
（京都府　古川匠一）

こういう番組やチャンネルがあったとしても、けっきょくはXboxを持っている人しか見てくれない気がする。なので、ふつうのテレビ番組内にさりげなくこういうコーナーがある、みたいなのがいいかも。もちろん、Xboxを使ってすんごく楽しそうに遊んでいる映像で。有名タレントが遊んでるってだけで売れたりするし、どんなテレビ番組にあるのがいいかなあ？

メーカーに願いを！

新作&移植タイトル希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら！

●フロム・ソフトウェアさんへ
ぜひぜひ『アーマードコア』をXboxに移植してください。あれをXboxでプレイできたら、私はもう……。
（茨城県　能泣手）

フロムさんは基本的に他機種への移植はしない方針みたい　そのぶん、Xboxならではの新作を出してくれるからうれしいよね！

●SEGA-AM2さんへ
『バーチャコップ3』だけは、Xboxに出してください。あれだけおもしろいと思わせたガンシューティングものはないので、Xboxでも売れるはずなのでお願いします。
（福島県　頭文字X）

Xbox互換のChihiro基板によるアーケードタイトルだもんね、そういえば先日発表になった「アウトラン2」もChihiro。こっちもぜひXboxで発売してほしいぞ！　マジで！

●セガさんへ
海外ではスポーツものをXboxでたくさん出しているみたいですが、それを日本で出してくれませんか？　Xboxはスポーツゲームが少ないので、ぜったい売れると思います。
（富山県　フォイ・ロッカー）

去年はそれなりに発売されていたんだけどね。たしかに今年はちょっと少ないかも？

熱いおたより、待ってます！

当コーナーでは、みんなからのお便りを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人には400ポイントがつくぞ（P.64欄外参照）。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー！

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで
Eメールアドレス
xbox@ml.enterbrain.co.jp



編集長日記

いろんなところに行ったり、いろんな人たちに会えたので今号はマジメな話はナシです(笑)。 VOL.09

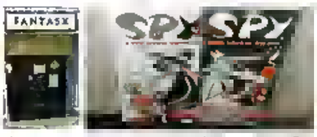
Xboxは世界的にはナンバー2 日本でも可能性はあるし、応援しようよ!!

6月21日(土)～24日(火)
「ヒットマン」でデンマーク

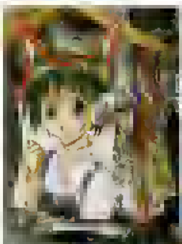
デンマークの首都コペンハーゲンにあるIOインタラクティブで『ヒットマン』開発者インタビュー。治安のとてもよい国で、暗殺者ゲームを開発とは対照的でした。


←IOの皆さん、アイドス高橋さんと優雅な夕食。


↑→市内最大ゲーム店の店員はXboxだけを所有!! XboxとPS2の売れ行きは同じだとか。白い箱のは最近出た欧州限定版。



↑コペンハーゲンのオタクな店。ここでも『ドラゴンボール』など日本のマンガやフィギュア、テーブルトークなどがズラリ。2軒あるのだ。


←ごくふつうのファッションショップ店頭で『To Heart』のマルチのタンクトップに遭遇。女性用だし、なぜ北欧に……?



→有名な遊園地チボリ公園内売店で発見したスペイン製駄菓子。著作権ギリギリ(?)の『ポケ』と『デジ』。


←死んだように動かない子狼をくわえる動物園の狼。生きているのか?

6月26日(木)～28日(土)
社長賞で編集部韓国ツアー!!

ファミ通Xbox編集部が受賞したエンターブレイン社内の社長賞で、編集部全員で韓国旅行。カジノ、射撃ツアー、メガネ(めちゃ安い)……。本当に楽しかったです!!



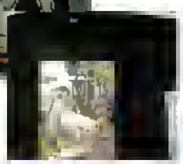
←韓国版のファミ通PS2を出していただいているJOU MEDIA社も訪問。


→クーさんは月に3日しか休まないモーレツ編集長。独身♪


←編集部の方々と焼肉。骨付きカルビとプルコギが本当に旨いんです!!


←代理店手配の別の焼肉店にはチャゲアスが。でも味は微妙。


←ソウルの秋葉原・龍山電子街にはバンダイ直営ガンダム専門店がオープン。その名もサイド1!!


→韓国Xbox発売時のDOA3特典シャツ。強引にゲット!!


←↓左は特注の木製スティック。下は同じく特注だが非売品。


←編集部のノリックはアカすりオプションでカッピング。真空のコップで腰痛に効くというが痕がスゴすぎ。

7月3日(木)～7日(月)
グアム唯一のゲームショップ

早めの夏休みでグアム。ここでもXboxはPS2と同じくらい売れているという。でもXbox Live接続者は少ないらしい。離島でブロードバンドは月8000円以上だから!!



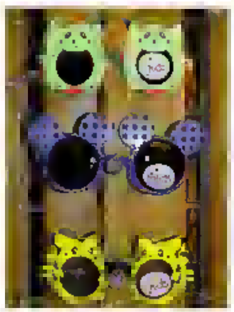
←グアム島でなんと唯一のゲームショップ。聞いてみると「とっても儲かっているヨ!!」。グアム人口13万人に対して1軒だからか?


↑確かに店のいちばん目立つところにXbox LiveとGBAが。


←日本でも発売予定の『クリムゾンスカイ』フィギュア。でも出来はイマイチ。



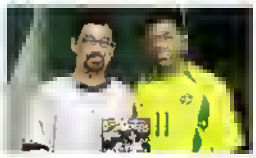
→システムリンクケーブルを使った多人数対戦用のハブも販売中!!


←ボクの海外テーマのひとつ(?)、怪しいピカチュウグッズ今号第2弾。以前より免税店で堂々と売られている子供用サングラス。どうせなら、もう少しかわいくしてほしい。

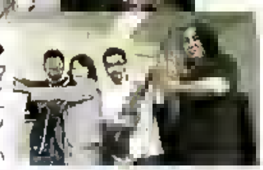
いろんな人と楽しく仕事です!

毎月いろいろな方とお会いしてますが、そのときは掲載できないことも多いんです。飲んでばかり? いえいえ、どうせなら仕事も楽しくやりたいものですから(笑)。

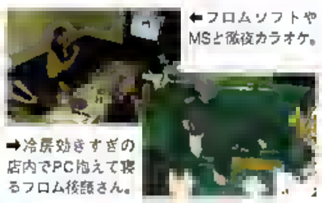

←カプコン『サーカスドライブ』中島プロデューサーや広報の萩原さんと。


→MSのラジャさん。サッカーの大好きな本当に真面目な人。


←MSのバー・シンさん。ターバンがトレードマーク。


→『ダイナソーハンティング』開発スカラベの皆さん。


↑テクモの板垣、菊松の2大プロデューサー。スーパー『アルゴス』、Xboxで出しましょうよ!!


←フロムソフトやMSと徹夜カラオケ。

→冷房効きすぎの店内でPC抱えて寝るフロム後藤さん。



相沢浩仁 KOJI AIZAWA THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

6月28日に開催されたXbox Live Summer Partyに、ユニクロのXbox Tシャツを着てきた人がけっこういて感動。ボクも注文しました。イベントは出展タイトルも多いし、食事や飲み物もたくさんあって、本当によかったのでは、と思う。ケバブサンド、本当においしかったなぁ。タダだし。本誌編集長。

本当のホンネ 先月号でマイクロソフト執行役員の林さん辞任のコメントを載せましたが、じつはファミ通Xboxの掲示板ではその件で、テクモの板垣さんや、林さん御本人からの書き込みもありました。ほかにもけっこうな数の関係者の方々がみています。前向きな読者の皆様の御意見は本当にありがたいので、積極的な御参加をお待ちしております。

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

MMORPGファン期待の新作『シャドウベイン』の日本語版がついに登場した。モンスターとの戦闘だけでなく、対人戦闘も楽しむことができるのが、このゲームの大きな特徴だぞ!

シャドウベイン

■販売元:エッジ ■ジャンル:MMORPG
■価格:パッケージ版 6800円(税別)/ダウンロード版 2000円(税別)
■スペック:▼通信環境:56Kbps接続以上(ブロードバンド推奨)
Windows版 ▼OS:Windows 98以降 ▼CPU:Pentium Ⅲ 500MHz以上 ▼メモリ:256MB以上 ▼HDD:1GB以上の空き容量 ▼ビデオカード:32MB以上のVRAM搭載ビデオカード/Macintosh版 ▼OS:Mac OS X 10.2以降 ▼CPU:PowerPC G3 350MHz以上 ▼メモリ:128MB以上 ▼HDD:1GB以上の空き容量 ▼ビデオカード:32MB以上のVRAM搭載ビデオカード

みずから世界をコントロールするMMORPG!

一般的なMMORPGはほかのプレイヤーと協力してモンスターと戦闘を行うというルールが多いが、このゲームではプレイヤーどうしの対戦も目的のひとつとして据えられている。モンスターとの戦闘でキャラクターを鍛え、敵対するギルドのメンバーを倒すことで自分の所属する国を繁栄させることができるなど、目的設定が非常に多いゲームだ。



⬆すべてが3D CGで描かれた本作。風景だけでなく建物内のオブジェも美しい。

初心者は安全な都市からスタート!

レベルの低いキャラクターは、通常"安全都市"と呼ばれるエリアからゲームをスタートすることになる。安全都市では対人戦闘がないため、初心者でも安心してプレイに慣れることが可能だ。もちろん、こなれた上級者プレイヤーなら最初から対人戦闘が可能な都市からでも開始することができる。実力に合わせて選択しよう。

◎初級者
レベル20未満は安全都市からスタート。他安全都市への移動も可。

◎中級者
レベル21以上は自由都市、プレイヤー都市、みずから創った都市のどれかに移る。

◎上級者
レベル36以上ではプレイヤー都市へ移動するかみずから都市を創立できる。

都市の設立とギルドどうしの攻撃

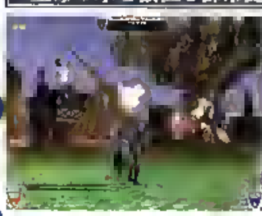
プレイヤーの誰かが創立した都市では、政治経済すべてが創立したプレイヤーの支配下に置かれる。また、ギルドどうしで同盟を結び主導権を握ったギルドは国家へと成長する。ときおりギルドどうしの戦いが発生、都市が炎に包まれることもあるので決して気は抜けないのだ。

ギルドの創立



➡まずは仲間を募りギルド作成からスタート。

生命の木を設置し都市誕生

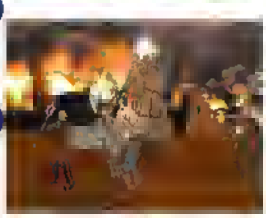


⬅生命の木設置により都市を創設できる。



➡資金を貯め建造物を成長させれば街は強固になる。

資金を貯めよう!



⬅大規模なギルドどうしの戦い。技を見せつけるのだ!

ギルドどうしの攻防戦

1 まずはキャラクターメイキングから

本作では実に多彩な種族が用意されている。平均的なスキルのヒューマンのほか、容姿が鳥で飛行能力のあるアラコイックス、高い腕力と耐久力を誇る半人半馬のケンタウロスなど。なお、種族決定後はファイターなどの基本クラスも選択していこう。



⬅種族で選択できる基本クラスは異なる。スキルもクラスにより変化する。

2 戦闘のしかたを覚えよう!

安全都市ではプレイヤーを襲わないモンスターもいる。まずはそういった敵で戦闘に慣れるといいだろう。ゴブリンは経験値が豊富に入るうえ、アイテムを持っているのでオススメだぞ。



⬅死ぬと一時的に能力値が下がり、所持品を周辺にばらまいてしまう。



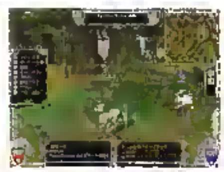
➡戦闘態勢を取り敵を選択すると自動的に戦闘が始まる。戦闘中に危うくなったら逃げることもできる。



⬅レベルが上がるとスキル上昇のほか、職業に就くことも可能。

3 仲間との協力が大事!

本作ではギルドが重要な意味合いを持つように、プレイヤーどうしの連携プレイは欠かせない。ギルドとはいかないまでも各々グループを作り仲間を募ることも可能。やっつけ合うだけでなく、協力しながらプレイを楽しもう。



⬅他プレイヤーから得られる情報は貴重なものとなるはずだ。

はみだしPCゲーム情報

ただいまベータテスト中!

オンライン・ウォームス

アクションゲーム的な要素も取り入れた、対戦型シミュレーションゲーム。お互いにイモムシを操作し、さきに体力がなくなったほうが負け。攻撃方法はミサイルランチャーや手榴弾など、癖のある武器を使い分けなくてはいけない。

オンライン・ウォームス公式サイト
http://www.online-worms.com/



オンライン・ウォームス

■発売元:エムゲーム
■価格:未定(7月11日現在ベータテスト中につき無料)
■スペック ▼CPU:Pentium Ⅱ 300MHz以上(Pentium Ⅲ 550MHz以上推奨) ▼メモリ:64MB以上(128MB以上推奨) ▼ビデオカード:Direct 6.0以上が稼働するビデオカード



アヴァロンの鍵

■発売元:セガ(開発元:ヒットメーカー)
■ジャンル:トレーディングカード・ボードゲーム
■好評稼働中

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

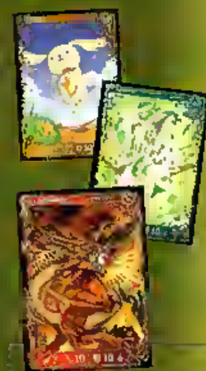
今回紹介するのは、トレカを使ったいままでに前例のないタイプのアーケードゲーム。ボードゲーム的なルールが斬新だ。ぜひ体験してみよう。

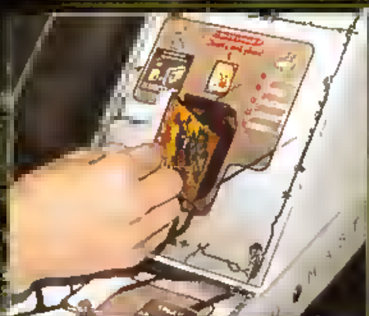
トレーディングカードを使ったチェイスバトル! デッキ構築と戦闘・移動の判断がカギを握る!!



トレーディングカードを使ったサッカーゲーム『WCCF』が大人気のヒットメーカーから、カードを使った新たなゲームが発売される。それが『アヴァロンの鍵』だ。本作は4人まで同時プレイが可能で、鍵を持ったホルダーを3人のチェイサーが追いかけるという追跡劇が基本ルール。鍵を持ったホルダーは、ほこらと呼ばれる場所を目指して進んでいく。チェイサーはホルダーに追いつき、戦いを挑もう。戦闘に勝てば鍵を奪い、新たなホルダーとなるのだ。

プレイヤーはICカードと、30枚のカードで構成されたデッキを筐体に差し込んでプレイする。カードは戦闘で使うだけでなく、移動するためにも必須だ。そのほか特殊な魔法を発動したり、戦闘支援にのみ使えるカードなどがある。アーケードには珍しいタイプのゲームだが、戦略要素が強く、奥の深い仕上がりとなっているぞ!





➡デッキは30枚のカードを筐体に差し込む。同じカードは3枚までしか使えない。



➡移動やモンスター配置、マップ切り替えなどの操作はすべてタッチパネルで行う。画面をタッチするだけなので簡単だ。

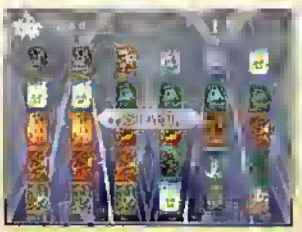
画面を直接タッチして操作する!!



⬆チェイサーは鍵を持ったホルダーを追いかけ、ホルダーはほこらを目指して進む。

1 ゲームスタートまえの準備

まずは自販機でスターターとICカードを購入。スターターには30枚のカードが入っているが、これが使える最大の枚数だ。バランスを考えてデッキを構築しよう。初プレイならプレイヤー登録をすませ、デッキを差し込めば準備完了。



⬅デッキを差し込むと、そのカードが画面に表示される。

2 マップ切り替えで状況を確認せよ

ホルダーとチェイサーは交互にターンを行う。相手ののターンのときは行動できないが、そのあいだにつぎの戦略を考えよう。マップ切り替え(画面右下をタッチ)を使って進むルートを考えたり、手札の確認をしておくといい。



⬅ホルダーとほこらとの位置関係を全体マップで確認。

3 カードを消費して移動する

移動はカードを使って行う。カードを選ぶと移動できるマスが光るので、光ったマスにタッチしてその場所まで移動しよう。カードの色と同じ色のマスを移動できるが、特殊能力や魔法により色違いのマスに進めることもある。



⬅カードに記載された移動値のぶんだけ進むことができる。

4 ホルダーとチェイサーが出会えば戦闘へ!!

ホルダーとチェイサーが同じマスで出会えば戦闘となる。チェイサーが勝てば鍵を奪うことができ、新たなホルダーになる。配置されている対立相手のモンスターと同じマスに来た場合も戦闘が発生する。カードを選んで闘おう。



⬅戦闘では、自分から相手に接触した側が基本的に先攻。

X COMING SOON

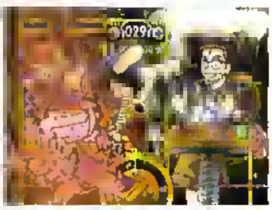
締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

今回は前回に引き続き期待のパズルゲーム『ぷらすぷらむ2』の情報をお届け。さらに、特別企画としてみんなが気になるあのタイトルの動向を追ってみた！

ぷらすぷらむ2

発売日	2003年夏発売予定	価格	未定
発売元	TAKUYO	その他	Xbox Live対応
ジャンル	パズル		

ドリームキャスト版の前作から4年の時を経て発売される今作では，さらに白熱した対戦が楽しめるよう数々の変更がなされている。第一のポイントが，わかりづらく勝負に時間のかかったシステムが一新された点。それにともない，画面のレイアウトもシンプルで見やすいものに刷新された。フィールドの広さも変更され，本能的にプレイしやすいものへと変更されている。そして目玉となるのがオンライン接続による対戦プレイ。全国のプレイヤーといつでも対戦できるのだ。



➡煩雑だったルールもわかりやすいものになった。



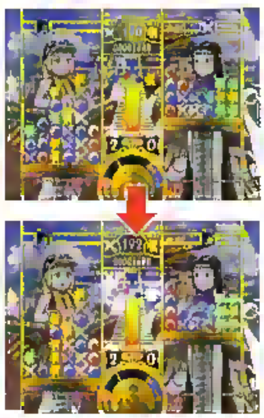
⬆パズルという特性から，Xbox Live対応というのはうれしい機能。白熱必至。

ルール1 3種類、計6色の石をうまくくっつけ消す

画面上部から振り出してくる石をくっつけて消すというのが基本ルールの本作。石には丸とバツと四角からなる3種類の形と，その形ごとに2種類の色が存在し，同色を3つくっつければ石は消滅する。ただし，石が落ちているあいだならばその形に対応した色に変更することは可能(丸だったら赤か青)。もちろん連鎖もできるが，石を消すと隣接する石の色も変わるという特性があり，一筋縄ではいかないシステムとなっている。



⬅石を消すときは，どのような配列にしてもよい。



⬅石を消したと同時に隣接する石の色が変わるので，その特性を理解しないと連鎖は作れない。

ルール2 重さの概念を知り的確に攻撃する

前作からの特徴となるのが"重さ"の概念。じつはフィールドは天秤という設定で，攻撃することで相手の天秤を重くすることができ，最終的にそれを最下部までもっていきカウント3を取るというのが勝敗ルール。そのとき重要なのが，画面中央に表示される相手のターゲット。その色を消すことで，より大きな攻撃を相手へと送ることができるのだ。



⬆ターゲットはつねに変わるので，その場その場の対応が必要。闇雲なプレイは×。

ルール3 全12名のキャラ性能を把握する

そのほかに重要になるのが，キャラの特性。本作で登場するのはいずれも個性的な12キャラ。攻撃系，変化形，防御系の3つに分類される特殊技をそれぞれひとつもっており，それをうまく使うことも勝利をつかむための大きなポイントとなる。



⬅石を消すことでゲージが溜まり，特殊技が使える。



気になるあのタイトルはいま?

気になるあのタイトルの情報がなかなか紹介されないけど，どうしたんだろう？ というファンのために贈る特別企画。今回は，編集部の情報網を駆使して(?)ゲットした2タイトルの開発状況を紹介しよう。

●「ルーンブリッド」

セガの名作「シャイニング・フォースI」などでおなじみの，総監督・折茂賢司氏，キャラクターデザイン・玉木美孝氏によるシミュレーションRPG。日本でXbox本体が発売されるまえから発表されていたタイトルだけに，首を長～くして待っているファンも多いと思うが……。発売元のTAKUYOに聞いてみたところ「現在は今秋の発売を目指して鋭意開発中です。近いうちに最新画面などの公開を予定しています」とのこと。いよいよ発売間近？

●「エグザスケルトン」

「トライアングル・アゲイン」の発売元として知られるキキのロボットアクションも，本誌5月号での紹介以降，情報が途絶えたまま。さらには今号から発売日が2003年に変更されてしまったが……。ファンの方は心配するなかれ，開発はしっかり進んでいるとのこと。年内には遊ぶことができるかな!?

X Schedule
新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは7月18日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2003年8月発売のソフト								
7日	戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	フライトシューティング	5800円	●			全
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	アクション	6800円	●	●	●	全
28日	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	6800円	●			未
	ピストロ・きゅーぴっと2	サクセス	シミュレーション	6800円				12
	ピストロ・きゅーぴっと2 特別版※1	サクセス	シミュレーション	8800円				12
8月	レンタヒーローNo.1	クールクール	アクションRPG	5800円	●			全
2003年9月発売のソフト								
4日	真・三國無双3	コーエー	アクション	6800円	●	●		全
18日	Dinosaur Hunting(ダイナソーハンティング～失われた大地～)	マイクロソフト	アドベンチャー	5800円	●	●		全
25日	GHOST RECON(ゴーストリコン)	マイクロソフト	アクション	6800円	●		●	全
2003年10月発売のソフト								
	Brute Force	マイクロソフト	アクション	6800円	●		●	未
2003年夏発売のソフト								
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円			●	18
2003年秋発売のソフト								
	segaGT Online	セガ	レース	価格未定			●	未
2003年冬発売のソフト								
	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	価格未定	●	●	●	未
	加奈～いもうと～(仮題)	バンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	価格未定	●	●		未
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定	●		●	未
	DroneZ(仮題)	メトロ・スリーディジャパン	アクション	価格未定	●		●	未
2003年発売のソフト								
	エグザスケルトン	キキ	アクション	価格未定				未
	青い涙	バンサーソフトウエア	アドベンチャー	価格未定	●			未
	Crimson Skies : High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定			専	未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	魔牙霊(Magatama)	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			未
2003年冬発売のソフト								
	ソニック ヒーローズ	セガ	アドベンチャー	価格未定	●			未
2004年発売のソフト								
	Kameo(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
	Grabbed by the Ghoulies(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	天空 Tenku-2(仮題)	マイクロソフト	スポーツ	価格未定			●	未
	Fable(仮題)	マイクロソフト	RPG	価格未定			●	未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●		●	未
発売日未定のソフト								
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定			●	未
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●		●	未
	鉄騎大戦	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●		専	未
	大戦略VII オンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●		●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定			●	未
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code : Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクション	価格未定	●	●	●	未
	ブレイクダウン	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				未
	R : RACING EVOLUTION	ナムコ	レース	価格未定	●			未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				未
	Tao Feng Fist of the Lotus	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				未
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定			●	未
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定			●	未
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定			●	未
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定			●	未

※●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※XboxLiveの専はXboxLive専用タイトルです。
※推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。また、ーは推奨年齢指定を受けていないタイトルです。
※1ドラマCD同梱

次号予告 ファミ通Xbox 10月号

次号の内容は——
マイクロソフト初の自社開発タイトル『魔牙霊』をはじめ、期待作、話題作の続報が満載だよ。『ディノクライシス3』など、発売中タイトルの攻略も充実。さらには東京ゲームショウを控え、新作も続々で、残暑はXboxでキマリ！



8月30日(土)発売
定価590円(本体562円)

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗道／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木規雄／遠藤崇昭／古屋陽一
制作スタッフ	井上幸司／池田太郎／藤田研次
フォトグラフ	St.Atom／島岡宗俊
進行	川合昇／庄野杏／藤田昇／釜下景紀
編集協力	井口琢也／石井ぜんじ／石坂然／井尻隆志／岩井真理／氏家雅紀／内沢裕一／馬渡レイ 柏又和宏／香澄詐色／小池京里子／鳥越かよこ／さいとうりか／佐藤大作 田川ラメ夫／戸塚俊一／嶋池豊歌／丸谷健太／湯澤王佑／杠影／MASASHI
制作協力	アンテナ グラフィック デザインスタジオ MdNコーポレーション（植松隆之）／大西若菜／恩田新吾／北山貴代 クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／佐藤大輔／デザイン・ファクトリー・IN プラティパス（西田佳子、荻沢夏彦、小田原信晃）／Plum（原てるみ） フリーウェイ（竹越美々穂、渡辺春奈）／深尾洋子／マイルス（船場俊久） 山内大助
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／寺宏樹／安部寿一／梅山隆夫 高柳正人／館下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／梅田絹美
雑誌営業	酒井朗宏／堂前秀隆
制作購買	青木孝道
マーケティング	上床光信／藤池隆司／福田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

X Present
エックス・プレゼント

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華賞品をもらっちゃおう。今回は、関連グッズが大充実！　どれがお気に入り？

1 HGIF『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』12体セット

提供：バンダイ



『DOAX』がガシャポンになった！ 6キャラ×2タイプをセットにして5名に。

5名

2 『DINO CRISIS 3』クリアーファイル（2枚セット）

提供：カプコン



イラストが超美麗なクリアファイル2枚をセットで。恐怖の体験が蘇る？

5名

3 MEGUMI QUOカード

提供：セガ



セガアミューズメントのイメージガールに起用されたMEGUMIクオカードを。

5名

4 Xbox Live 特製Tシャツ

提供：マイクロソフト



Xbox Liveサマーパーティーで配布された特製Tシャツを5名にプレゼント。

5名

5 Xbox レジャーシート

提供：マイクロソフト



夏といったら砂浜にレジャーシート。Xboxのロゴ入りがイカしています。

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は9月30日（火）発売のファミ通Xbox11月号にて発表させていただきます。

応募締切 **8月29日（金）** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ（カラー版含む）　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン（カラー版含む）　14.NEOGEOポケット（カラー版含む）　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 あなたがゲーム化を希望するマンガを3作品教えてください。

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3作品教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	23	攻略X：Mech Assault
2	New Game Cross Review	24	攻略X：ENTER THE MATRIX
3	緊急速報：Dinosaur Hunting	25	攻略X：レンタヒーローNo.1
4	緊急速報：O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	26	攻略X：レイクマスターズ
5	緊急速報：Brute Force	27	攻略X：大戦略VII
6	緊急速報：真・三國無双3	28	攻略X：ブラッディロアエクストリーム
7	緊急速報：蒼い涙	29	攻略X：C.A.T～サイバーアタックチーム～
8	緊急速報：DRONEZ（仮題）	30	We Love Xbox Live!：Xbox Live情報局
9	X SPECIAL：戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	31	We Love Xbox Live!：サウザンドランド
10	X SPECIAL：R：RACING EVOLUTION	32	X DATABASE
11	X SPECIAL：GHOST RECON	33	連載：Xbox公式サイト Xbox.com 通信
12	X SPECIAL：Midtown Madness 3	34	連載：師生研究所～プロジェクト：N.U.D.E.＠の可能性～
13	X SPECIAL：ピストロ・きゅーぴっと2	35	連載：サンチャWIRED
14	X SPECIAL：CIRCUS DRIVE	36	連載：海外ゲームマニアクス
15	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	37	連載：Xbox300万台への道
16	連載：Team NINJA FREAKS	38	連載：編集長日記
17	X SPECIAL：Project Gotham RACING 2	39	連載：PC GAME Topics
18	連載：泉水対談	40	連載：ARCADE GAME Front-line
19	読者コーナー READER'S box	41	X COMING SOON
20	攻略X：ヒットマン：サイレントアサシン	42	X Schedule
21	攻略X：ディノクライシス3	43	X Present
22	攻略X：MotoGP URT2 Online Challenge	44	付録：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyballクリアファイル

表2　購入予定ソフト

1	蒼い涙	27	鉄騎大戦
2	イルブリード	28	DEAD OR ALIVE Online
3	エグザスケルトン	29	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）
4	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	30	天空-Tenku-2（仮題）
5	GAIA BLADE	31	トゥルーファンタジー ライブオンライン
6	祇祭～いもうとー（仮題）	32	TOP ANGLER 2（仮題）
7	Kameo（仮題）	33	DRONEZ（仮題）
8	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	34	NINJA GAIDEN
9	Grabbed by the Ghoulies（仮題）	35	パズルゲーム（仮題・メディアクエスト）
10	Crimson Skies：High Road to Revenge	36	ピストロ・きゅーぴっと2
11	GHOST RECON（ゴーストリコン）	37	フィッシングライフ オンライン
12	CIRCUS DRIVE	38	Fable（仮題）
13	シューティングゲーム（仮題・メディアクエスト）	39	ぷらすぷらむ2
14	真・三國無双3	40	ブルースティンガー　プレミアムカット
15	真・女神転生 NINE オンライン対応版	41	Brute Force
16	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	42	ブレイクダウン
17	スポーツゲーム（仮題・アスク）	43	Project Gotham Racing 2
18	segaGT Online	44	HALO 2
19	戦場の出前持ち	45	勾玉（Magatama）
20	戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～	46	MASTER SLAVE
21	戦略シミュレーションゲーム（仮題・メディアクエスト）	47	Midtown Madness 3
22	ソニック ヒーローズ	48	山佐Digiクロス（仮題）
23	大戦略VII オンライン	49	R：RACING EVOLUTION
24	Dinosaur Hunting（ダイナソーハンティング）～失われた大陸～	50	RUNE BRIO
25	ダイナマイト刑事2	51	RELICS
26	Tao Feng Fist of the Lotus	52	レンタヒーローNo.1

ファミ通Xbox 7月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト『ヒットマン：サイレントアサシン』　北海道/佐藤佑輔　長野県/原正利　大阪府/飯田淳　②ゲームソフト『レイクマスターズ』　千葉県/渡邊敬太郎　福岡県/松尾浩　熊本県/吉良賢次　③ゲームソフト『ディノクライシス3』　千葉県/狩田雄行　新潟県/風岡晴仁　岐阜県/河合勉　④ゲームソフト『ブラッディロア エクストリーム』　愛知県/倉田和寛　大阪府/伊藤尚史　長崎県/本野良太　⑤ゲームソフト『MotoGP URT2 Online Challenge』　宮城県/佐藤力也　埼玉県/志村卓哉　千葉県/中津川文章（以上敬称略）



FAMITSU-Xbox 2003 SEP.9月号
ファミ通Xbox
株式会社エンターブレイン
定価590円 本体562円

T1107885090597

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2003 雑誌07885-09